プレイステーション【風のクロノア公認ガイドブック】

PlayStation

namco

KLONOA
-DOOR TO PHANTOMILE-

OFFICIAL GUIDE BOOK

And I begin to wonder...
The dreams I can't remember
when I wake in the morning -
where in the world did they go?



WC ワンダーライフスペシャル

監修／namco　編集／小学館

PlayStation™

風のクロノア ~Door To Phantomile~【公認ガイドブック】

WC ワンダーライフスペシャル

小学館



小学館

9784091026149

ISBN4-09-102614-1

C9476 ¥1143E

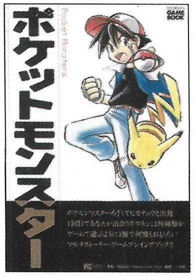
1929476011435

定価：本体1,143円＋税

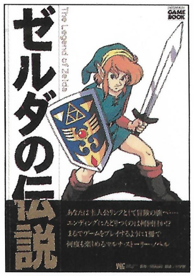
雑誌 69914－14

小学館GAME BOOK

あなたは主人公になって指示された番号へ次次と読み進む。はたして、何種類のストーリーを体験してどんなエンディングにたどりつけるのか。ゲームをプレイするように、1冊で何度もおもしろいマルチストーリー小説!!



ポケットモンスター



ゼルダの伝説



鉄拳3

B6判
246〜254ページ
各巻648円＋税

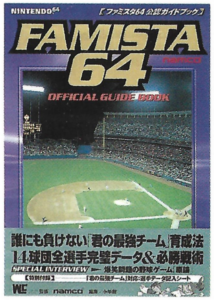
3冊同時創刊
大好評発売中!!

品切れの際は、書店にご注文ください。
ご購入のお問い合わせは☎03-3230-5749(小学館販売)まで

小学館のゲームガイドブック

●NINTENDO64●

ファミスタ64 公認ガイドブック

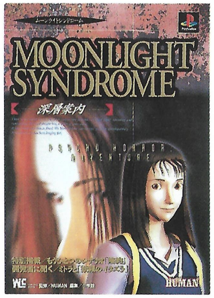


「君の最強チーム」モードを徹底攻略。スカウト対応選手名鑑つき。全選手能力データも完全収録。爆笑問題のスペシャルインタビューまでついた愛蔵版ガイド。

1,000円＋税　A5判　160ページ

●プレイステーション●

ムーンライトシンドローム 深層案内



他の解説書には載っていないもうひとつのシナリオ「陰約」と、ミトラの謎に迫る「開発者インタビュー」を収録。難解なゲームの核心を突く深層ガイドブック。

1,000円＋税　A5判　112ページ

●アーケードゲーム●

鉄拳3 公式ガイドブック



メインキャラクターのほかタイムリリースキャラもすべて収録。技図解に加えてキャラ別コマンドリストを網羅した、鉄拳ファン待望の完全攻略決定版ガイド。

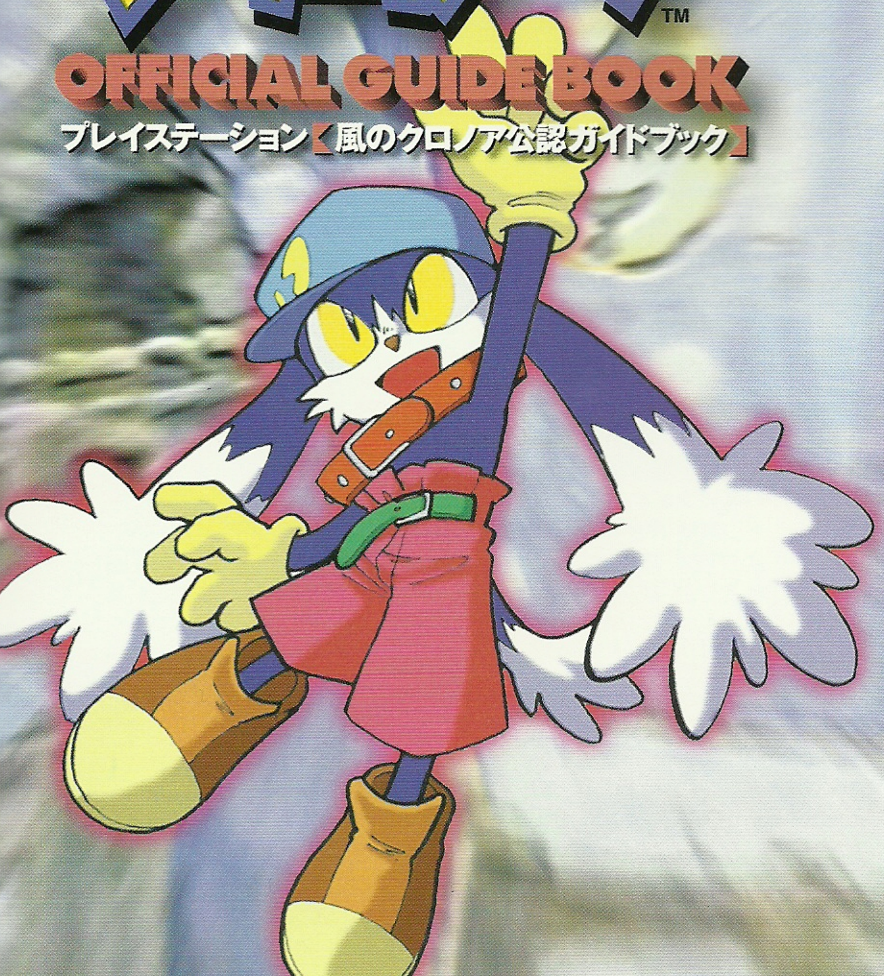
1,238円＋税　A5判　208ページ

■大好評発売中!!

風のクロノア door to phantomile™

OFFICIAL GUIDE BOOK

プレイステーション【風のクロノア公認ガイドブック】



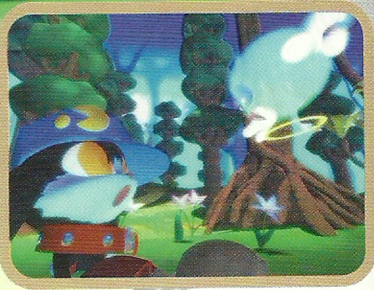
小学館



KLONOA-Door To Phantomile-
PROLOGUE

ファントマイルという世界のお話です。
風の村というところに、クロノアという名の男の子がいました。
クロノアは、村の近くの森や野原をかけまわるのが大好きな、元気な子供です。
きれいなチョウと追いかけっこしたり、
ちょっとだけ使い方を覚えた風に乗って、
空をパタパタ飛んでみたり……。ひとりで冒険を楽しんでいました。
そうそう、風の村の大人たちは、風を使うのがとても上手なんです。
クロノアは、大きな木から木へ、ようやく飛び移ることができるくらいですが、
大人たちは、風を自由に操ることができます。
どういうふうにするのかというと、
風を細くして岩に吹きつけて、削り落としたりできるんです。
この技術を使い石材を切り刻んだりして、立派な彫刻を作っています。
ファントマイルにたったひとつだけある王国ジャグポットの、
きれいな飾りのついた柱や、透けるもようのついた橋の欄干は、
風の村の大人たちの自慢です。





さて、ある日のことでした。
クロノアはひょんなことから、
空から落ちてきたリングを拾いました。
ながめていると、中からリングの精が顔を出しました。
リングの精の名前はヒューポーといい、まるくてかわいい顔をしていました。
ふたりはすぐに仲よくなりました。
だって、ヒューポーはとても気がいいんです。
ヒューポーのおかげで、クロノアの風だまは威力が増すようになりました。
一度なんて、大人を突き飛ばすという悪さをはたらいたジッポーを、
ふくらませて、こらしめたことだってあります。
大人は目をまるくして、ついでに耳をパタパタさせて驚きましたが、
なんのことはありません。
ヒューポーがリングの中に隠れて、クロノアに力を貸していたんです。
そんなわけで、クロノアとヒューポーは片時も離れることはありません。
今では、じゃっちゃんとふたりで暮らしていた家に、ヒューポーも一緒に住んでいます。

それから、どれくらいたったでしょう。
クロノアがいつもどおりヒューポーと遊んでいたときのことでした。
ピカッと空が光ったかと思うと、"鐘の丘"に何かが落ちてきました。
ドーンとものすごい音がしたかと思うと、
クロノアが立っていた大地がゴゴゴゴゴーッと揺れました。
今まで浴びたことのない強い風がびゅーびゅー吹いてきます。
いつもなら、昼と夕方に吹く「時の風」でやさしい音を聞かせてくれる釣り鐘も、
ゴーン、ゴーンと不気味な、悲鳴をあげました。
クロノアとヒューポーは、その凶暴な風に吹かれて、
ずるずるとあとずさりしました。
クロノアは、息が苦しくて苦しくてたまりません。
しかも、見たくもないのに、
その恐ろしい光景から目を離せないんです。
あまりにびっくりしたものですから、かえって目を
大きく見開いてしまったんです。
だから、怖くなって、わーっと大きな声をあげてしまいました。











ふうっ。目をつぶらずによかったなと、クロノアは思いました。
そこはクロノアの部屋で、恐ろしかった出来事は夢だとわかったんです。
クロノアは、でも、不思議とこの夢のことを忘れていませんでした。
ファントマイルには夢に関するひとつの伝説があるのです。
人々が見る夢の一部は月の国という幻の国に集められて、
世界を作るために使われているんだという伝説です。朝、目が覚めたときに、
見た夢がどうしても思いだせないことがあるのは、そのためなんだそうです。
変な夢は、忘れたほうがいいに決まっています。
でも、まあいいやとクロノアは思いました。
ヒューポーが“早く遊ぼう”と笑ったからです……。



KLONOA-Door To Phantomile-
WORLD
知識編／クロノアの世界



冒険の舞台／ファントマイル

クロノアがヒューポーと旅するファントマイルの国々の特徴と旅のルートを、世界の全体マップとともに紹介する。冒険を始める前によく読んで、雰囲気をつかんでおこう。



巨大魚の氷窟

Vision4-2

3000年前の水の王国の跡といわれている。氷窟の内部には、巨大魚の骨の化石が散らばっている。危険が多い場所として知られているので、ファントマイルの人々は、恐れをなして近づこうとはしない。

風の王国跡

Vision4-1

風の王国は、かつてファントマイルに存在していたといわれている４つの国のひとつ。今は廃虚と化しているこの地で、3000年前に光と闇の軍勢が激しい闘いを繰り広げたという伝説が残っている。

月の王国クレス

Vision6-1.6-2

人々が忘れ去ってしまった夢のエネルギーは月の国に集められ、ファントマイルの世界を形作ったと伝説に語り継がれている幻の王国。月のペンダントが太陽の神殿の祭壇に納められたとき、封印が解かれ、人々の前に姿を現わすといわれている。

木の村フォーロック

Vision2-1.3-1.3-2

巨木に守られるようにして暮らす村の人々の生活は、水の国ジャグポットから流れてくる豊かな水に支えられている。住人は木を加工する技術に優れており、木から木へと渡り歩く交通手段を持っている。オババの住むからくり屋敷は、木の村の象徴。

太陽の神殿コロニア

Vision5-1.5-2

ファントマイルの空に浮かぶ謎(なぞ)の神殿。世界のいたるところにあるたまごは、この神殿に住む神官が大切に育てているンガポコが産んだものと人々の間では語られている。だが、この神殿の姿(すがた)を見上げることはあっても、訪ねた者は未だかつていない。

風の村ブリーガル

Vision1-1.1-2

クロノアがじっちゃんと住んでいる大風車のある村。この風車のまわる力を利用して、村の住人は暮らしている。村の裏手には、光る石が採掘(さいくつ)できるガンストン鉱山があり、全盛期には大勢の人が働いていた。豊かな水が流れ落ちる滝(たき)があることでも有名。

水の王国ジャグポット

Vision2-2

ファントマイル唯一の王国。ファントマイル全域に豊かな水を供給している。国王は大きな水車を備えた貝の城で、巨大魚の親子とともに命の源(みなもと)である水を守っている。このジャグポットの水車が回り続けるかぎり、水は無限に湧(わ)きだすといわれている。

- 1-1 風の村ブリーガル
- 1-2 ガンストン採掘場

▼

- 2-1 木の村フォーロック
- 2-2 ジャグポット王国

▼

- 3-1 木の村フォーロック
- 3-2 大樹のからくり屋敷

▼

- 4-1 風の王国跡
- 4-2 巨大魚の氷窟

▼

- 5-1 太陽の神殿コロニア
- 5-2 コロニア上層

▼

- 6-1 月の王国クレス
- 6-2 プリズムの回廊

▼

そして…

●キャラクター紹介

ファントマイルの人々

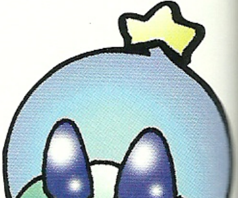
クロノア

klonoa

じっちゃんと一緒に暮らしている好奇心旺盛な男の子。幼いころからの親友ヒューポーといつも元気よく野原を駆け回っている。トレードマークの長い耳で風をとらえてはばたいたり、リングで風だまを撃ったりと、風を少し扱うことができる。







ヒューポー

Hyupo

ある日突然、空から降ってきたリングの精。クロノアがいちばん信頼している友達でもある。普段はリングの中に入っており、クロノアの風の力を増幅して冒険を助けている。

風の村ブリーガル
bleezegale





バルー
Balue

ガンストン採掘場の頭だった男。豪快な性格が人々に好かれている。伝説の月の国に住む歌姫レフィスに夢中で、レフィス像を彫ったり、月の国へ行く塔を建てたりしている。



じっちゃん
Grandpa

風の村の長老で、クロノアの育ての親。思慮深く穏やかな性格の持ち主で、いつもパイプをくゆらしている。ファントマイルに伝わる世界の秘密の一部を知る人物でもある。





歌姫レフィス
Lephise

世界を蘇らせることができる「再生の歌」が歌える伝説の歌姫。一度ガディウスにとらえられたが、月のペンダントを持って飛空艇で逃げだした。だが、風の村にある「鐘の丘」に墜落し、再びガディウスの手に落ちる。

木の村 フォーロック
Forlock





木の村のオババ

Granny

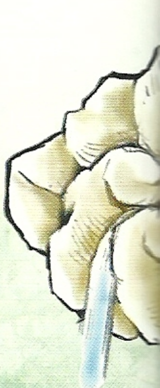
木の村の長老。村の中心にそびえる聖なる大木の上に住んでいる。オババの住むからくり屋敷には、一般の村人は近づけないようになっている。風の村のじっちゃん同様、世界の秘密の一部を知っている人物。クロノアとは顔見知りのようだ。



木の村の住人

Forlocks People

ジャグポットから流れてくる豊かな水で育った、大きな木々の上に住んでいる。歌や踊りが大好きで、陽気な人々が多い。また、木を加工することが得意で、木の村にあるゴンドラやトロッコといった乗り物も、風の村で使われている吊り橋や風車の滑車についているゴンドラも、木の村の住人が作った。冒険中は、この木の村の民をクロノアが助けたり、あるいは助けられたりする。



シードフ王

King Seadoph

ファントマイルに存在する唯一の王国であるジャグポットの王。貝の形をした城で、巨大魚パメラ&カラル親子と一緒に、永遠に枯れることのない水を守って暮らしている。じっちゃんやオババ同様、ファントマイルの世界の秘密の一部を知っている。





兵士

Soldier

国王シードフのようすがおかしいのを気づかい、木の村のオババを訪ねてきた兵士。木の村でクロノアと出会い、うっかりそのことで口をすべらせてしまう。クロノアは、この兵士との出会いをきっかけに、ジャグポット王国に行くことになる。

水の王国
ジャグポット
Jugpot



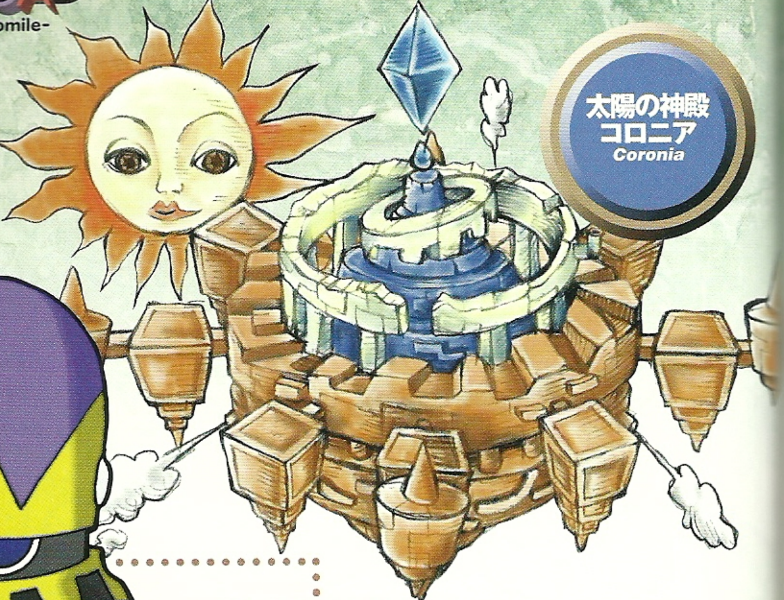


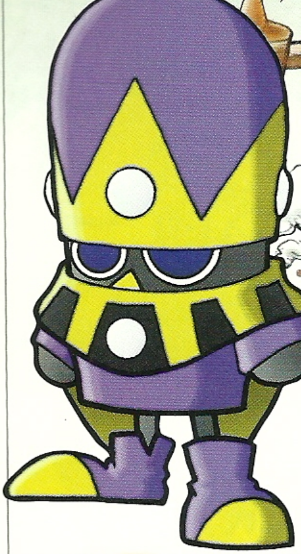
パメラ&カラル

Pamela & Karal

水の王国に住む、神秘的な巨大魚の親子。ファントマイル世界の水の守護神ともいえる。普段は水中で暮らしているが、いざとなれば大空を駆けることもできる。金の鱗を輝かせながら天空を飛翔する、その姿は優美。

太陽の神殿 コロニア
Coronia





大神官モ・エール
Morreal

ファントマイルの人々の好奇心の対象として存在していた、太陽の神殿コロニアのすべてを司る大神官。世界の秘密の一部を知っている人物のひとりで、神話の予言の監視者でもある。また、知恵者として、危険な冒険に挑もうとするクロノアに的確な助言を与えてくれる。

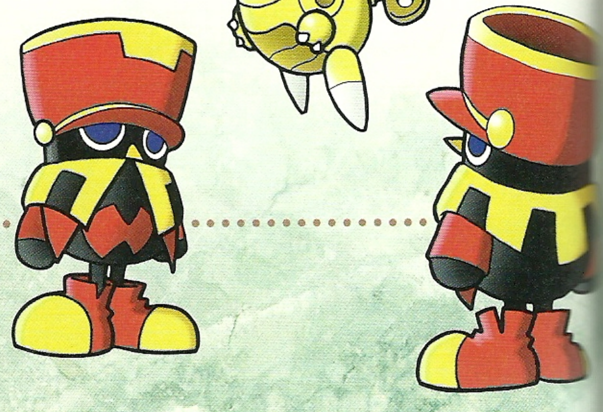
ンガポコ
Wings

微量にこぼれた夢のエネルギーを素にしてたまごを産み、世界に運ぶといわれている。ときとして悪夢に封じこめられた人々が、夢のエネルギーとして集められる前に、ンガポコが吸いとってたまごとして産むことも。



神官ソ・ラール&ソ・レール
Soreal&Surreal

コロニアの祭壇への入口を護っている絶妙のコンビ。顔は似ているが性格は違う。ソ・ラールはかた苦しく、難しいことをいう。ソ・レールの説明はわかりやすいが、性格がくだけすぎ。頭の上で飼っているンガポコの力で空を飛べる。



月の王国 クレス
Cress





月の女王

Moon Queen

[illegible]の月の王国の女王で、クリスタルが輝く城の主。世界の秘密の多くを知る人物で、その秘密に胸を痛めて生きてきた。普段(ふだん)はたおやかでやさしいが、いざというときにはリーダーシップを発揮し、戦闘の指揮までとる勇敢な女性である。



近衛兵

Guards man

月の女王につき従う兵士。月の王国が緊急事態(きんきゅうじたい)に陥(おちい)ったときにも、[illegible]に女王を護(まも)ってきた。情報収集能力にも長(た)けている。

闇なる王ガディウス

Ghadious

3000年前の光と闇の戦争の際、敗れ、凍り漬けにされて封じこめられていた。目覚めた今、その恨みをはらすためだけに生きている。世界を構築する夢のエネルギーの中から、浄化されそこなった悪夢のエネルギーの結晶「悪夢の種子」を、自ら作りだした人形に埋めこみ、幻獣化し、クロノアに差し向けてくる。



ジョーカー

Joker

ガディウスに認めてもらいたい一心で奮闘するが、いつも的はずれ。ガディウスが作りだした幻獣を、直接クロノアと戦わせるのも彼だ。が、そのとき幻獣に与える忠告は、すべてクロノアの戦闘マニュアルなる。ガディウスの忠実な下部だが、けっこう憎めないところもある。

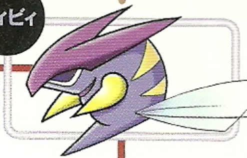
ファントマイルクリーチャー図鑑

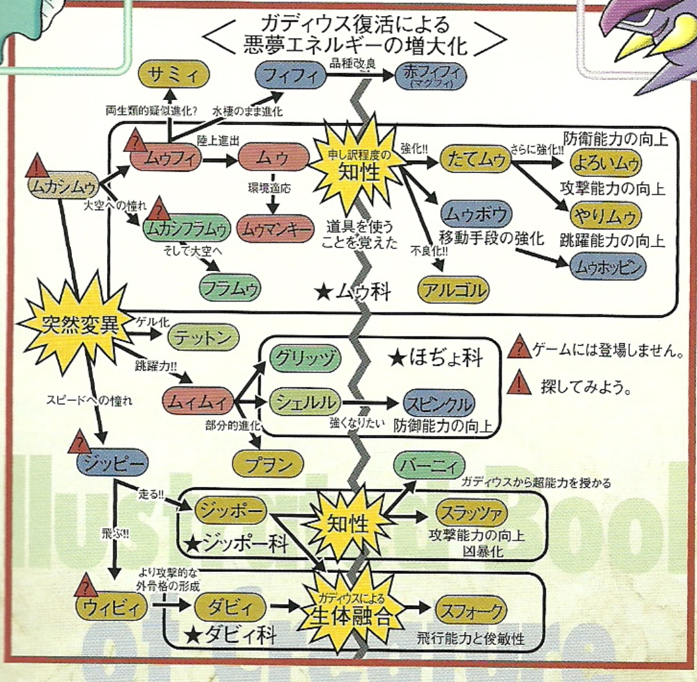
ファントマイルには、個性的なクリーチャーが数多くいるが、みんなムカシムゥを祖先としている。そのクリーチャーを、ここでは初登場のビジョンごとに分類して紹介する。



クリーチャーの歴史は、一匹のムゥから始まった。





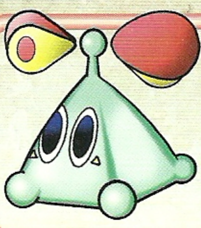


VISION 1-1



ムゥ
MYU

この世界でもっともポピュラーな生き物。愛くるしい顔で、ウロウロ、キョロキョロ歩き回っている。大変おとなしい。



テットン
ROTOR

頭のプロペラを回転させながら、ふわふわと空中に漂っている。とっても力持ちで、クロノアがつかまると上空まで運んでくれる。

ジッポー
JET-POW

足がものすごく速いため、以前は、競馬のようなジッポーレースが行われていたという。がむしゃらで、直線的な突進が得意。



プヲン
POING

弾力性に富んだ、紫色の体を持っており、いつもピョンピョンと飛びはねている。チャームポイントは、小さなキバ。





フラムゥ
FLYING MYU

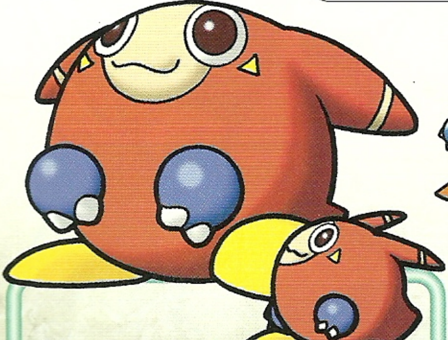
翼を持った緑色のムゥ。いつも翼をばたつかせながら、一生懸命飛んでいる。体が重たいせいか、あまり速く飛ぶことはできない。



ササルン
SPHERON

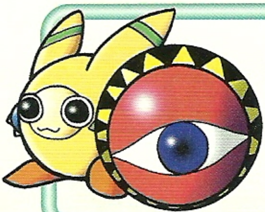
ジョーカーの配置した不思議な物体。一定の動きを繰り返しながら、じゃま者の侵入を防ぐ。いかなる攻撃も受けつけない。

VISION 1-2



ジャイアントムゥ
GIANT MYU

夢のかけらを吸いこんで巨大化したムゥ。行動パターンは、ムゥと同じ。敵をぶつけると、夢のかけらをまき散らすが、一定時間で消え去ってしまう。



たてムゥ
SHIELD MYU

道具を使えるようになったムゥ。どんな攻撃もはね返す、強力な楯を持っている。しかし、背中からの攻撃には弱い。

ムィムィ
MEW-MEW

ジャンプしながら、体をプクッとふくらませ、着地するときにトゲ玉をまき散らす。「ムィムィ」と鳴くことから、この名がついた。



VISION 2-1



やりムゥ
LANCE MYU

槍を持ってウロウロ歩いている。たてムゥと同じように、正面からの攻撃をすべてはね返す。動きは、たてムゥより素早い。



サミィ
SUMMIT

その場ジャンプを繰り返し、火山のような頭から、トゲ玉をまき散らす。適当に撃ちだしてくるので、狙いはいたって不正確。

シェルル
SHELLIE

硬いからの中に潜りこみ、転がりながら移動する。顔を出したときが、つかまえるチャンスだ。



ムゥマンキー
MONKEY MYU

森の中で生活している白いムゥ。木のつたにぶらさがって、ふりこのように動いている。猿のような大きな耳を持っている。



VISION 2-2



ムゥボウ
MYU BALL

ムゥの一種で、ボールの上に乗って移動する。上に乗っているいるムゥを倒せば、ボールを台座として活用できるようになる。



ダヴィ(陸)
STINGER

森にすみ、木を主食としている生物。防衛本能が強く、接近すると体を光らせてから、トゲ玉を撃ってくる。成長すると空を飛ぶ。

フィフィ
FIFI

ジャグボット王国に生息している。水中から高く飛び上がり獲物をとらえる。ジャグボット王国では、食用にされているとか。



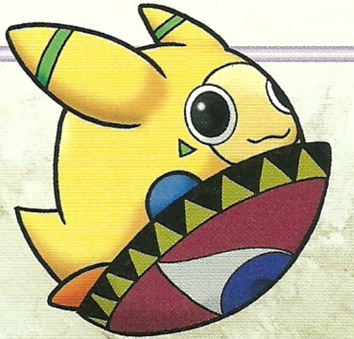
ジャイアントたてムゥ
GIANT SHIELD MYU

強力な楯を持った、ジャイアントムゥ。大きいうえに楯があるので、簡単には倒せない。後ろを向いたときが敵をぶつけるチャンスだ。



ゲティー・ボウ
GETTY-BAW

ガディウスが生みだした悪夢の結晶体。トゲのついた巨大な玉で、ゴロゴロと転がってくる。完全無敵で倒すことはできない。



WORLD ●知識編

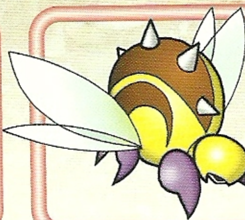
VISION 3-1



よろいムゥ(銀)

GNARLY MYU

体全体を頑丈なよろいでおおっており、風だまによる攻撃をはね返す。敵をぶつけてよろいをはがせば、中から青いムゥが出てくる。



ダビィ(空)

STINGER

ダビィ(陸)は、成長すると羽がはえ、ハチのように空を飛びまわるようになる。空中からトゲ玉を撃ってくる、とてもいやなやつ。

ムゥホッピン

HOPPIN' MYU

ムゥにしては頭がよく、バネのついた乗り物を操る。だが、単調なリズムでジャンプするので、案外簡単にくぐりぬけることができる。



ジャイアントよろいムゥ(銀)

GIANT GNARLY MYU

よろいムゥのジャイアント版。よろいに描かれた顔は凶悪だけど、中身は、体の青い善良なムゥ。2回敵をぶつけないと、倒すことはできない。



VISION 3-2



ブッピィ

OINK

歩く時限爆弾。体内に爆発性物質を持っていて、クロノアが接近すると起動する。物騒なヤツだが、武器としても活用できる。

ティーパ

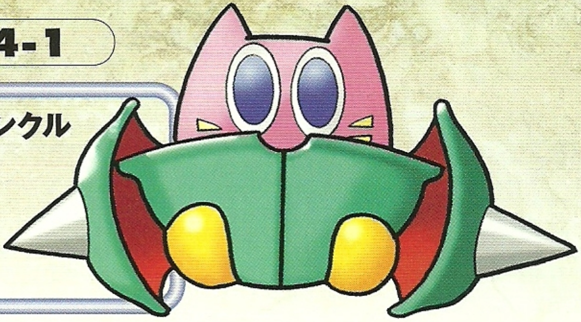
MOTHMOUSE

限られた地域でしか見ることのできない、緑色の飛行生物。不安定な軌道を描きながら、ゆったりと飛んでいる。天然記念物。





VISION4-1



ジャイアントスピンクル
GIANT SPINDLE

スピンクルが巨大化した姿。トゲのついたからに入って、外敵から身を守っている。スピンクル同様に、頭上からの攻撃に弱い。



スピンクル
SPINDLE

チクルの実のからに宿っている生物。からには、トゲがついていて、接近するものを傷つける。からは頑丈だが、頭上は無防備。



グリッツ
BLITZ

ふだんは貝の中に閉じこもっているくせに、敵を見つけるとすぐに大砲をぶっぱなすという危ないヤツ。撃った直後のすきをつけ。

ブラウム
SPOOK

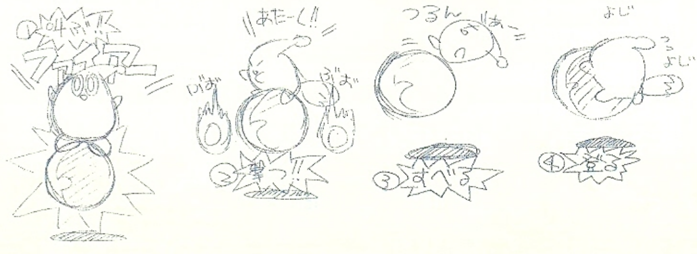
数千年前の戦いで散っていった、兵士の魂。この世をさまよう霊体なので、どこにでも現れ、壁なども通り抜けることができる。



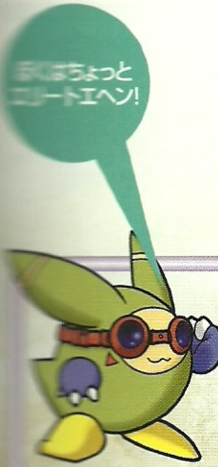
バーニィ
BURNIE

炎を司る精霊で、水晶球の力で輪を発生させ、攻撃してくる。水晶球が光ると炎の輪が広がり始める。このときが飛びこむチャンス。





VISION4-2



パイロットムゥ
PILOT MYU

ムゥの中では、最も進化した脳を持つといわれ、飛空艇を操縦することができる。ジョーカーに従い、じっちゃんを襲撃する。

ザガード
ZAGARD

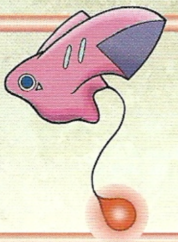
バラディウムが産みだす魔法生物。凶暴な性格で、猛スピードで体当たりをかます。よろいで身を包んでおり、風だまが通用しない。



W ORLD ●知識編

VISION 5-1

フィフィ
FIFI



コロニアの民が、水中にいたフィフィを品種改良し、溶岩の中でもすめるようにしたもの。基本的な動きは、水中のフィフィと同じ。

よろいムゥ(金)
GNARLY MYU

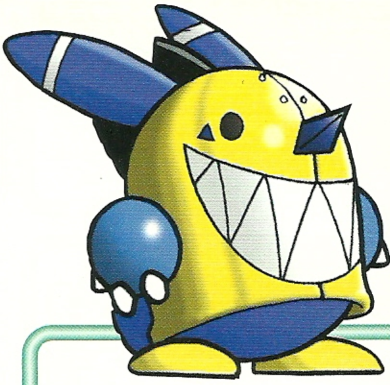


よろいムゥ軍団のリーダー格。銀色のよろいの上に、さらに金色のよろいを着こんでいる。しかし、中味は、ただの青いムゥ。

アルゴル
ARGORE

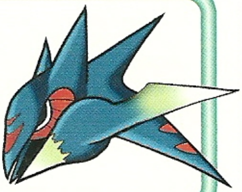


長いチェーンの先についた鉄球をブンブンと振り回す、怪力自慢の荒くれ者。本体の動きは鈍いが、鉄球さばきはなかなかのもの。



VISION 5-2

スフォーク
SWARK



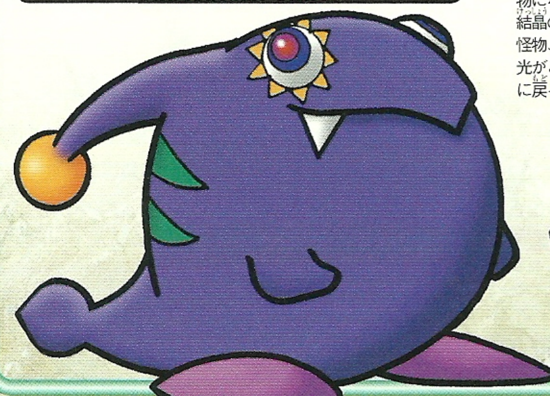
刃物のような鋭利な体で、目標を切り裂く。標的をさだめたら、そこに向かって正確に突っこんでくる。全身が凶器の危険なヤツだ。

ジャイアントよろいムゥ(金)
GIANT GNARLY MYU

キング・オブ・ムゥといってもいいい、巨大なよろいムゥ。敵を2回ぶつけると、普通のジャイアントムゥになる。倒すと、夢のかけらをまき散らす。

エクリプス&ジャイアントエクリプス
ECLIPSE&GIANT ECLIPSE

ムゥたちはもともとおとなしい生き物だったが、ガディウスの埋めこんだ悪夢の結晶のせいで、攻撃的な生き物になってしまった。そして、日蝕が始まると、悪夢の結晶の影響で、いかなる攻撃をも受けつけない不死身の怪物、エクリプスとなるのだ。しかし、日蝕が終わって光がこの世を照らせば、不死身ではなくなり、通常に戻る。日蝕が終わったときが、反撃のチャンス。





VISION6-2



スラッツァ
SLASHER

三日月型のツノをブーメランのようにして、投げてくる。ツノはターンして戻ってくるので、かわしても背後には注意しよう。



よろいデスムゥ
GNARLY DEATH MYU

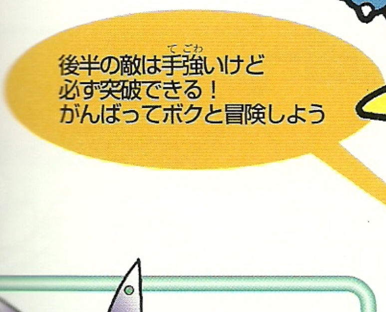
悪夢の支配下にあるモンスター。オリジナルのムゥからは、想像もつかない、凶悪な面構えをしており、不気味な威圧感を与えている。

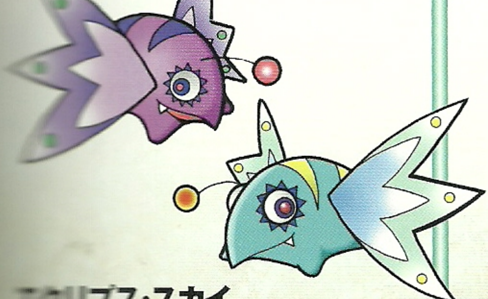
デスムゥ
DEATH MYU



スタイルがムゥと似ているため、デスムゥとよばれているが、両者の関係は、はっきりしない。行動パターンはムゥと同じ。







エクリプス・スカイ
ECLIPSE SKY

空中にいるザコ敵が、日蝕の影響で変化すると、エクリプス・スカイになる。不死身の体を空中に漂わせ、クロノアの行く手を阻む。日蝕が終わるまでは、逃げるしか手がない。

冒険を始める

タイトル画面でスタートボタンを押し、ゲームを始める準備をしよう。初めてプレイする場合、続きからプレイする場合などの違いについて、しっかりと理解しておこう。

ファイルを選ぶ

タイトル画面でスタートボタンを押すと、[はじめから]と[つづきから]の文字が画面に表示されるので、どちらかを選択。これで、冒険のデータを記録する3つのファイルにアクセスできる。ひとつのファイルには4つのデータが記録できる。



つづきからの場合

↓このファイルには全ビジョンのデータは残せない。控えが欲しいときには、別のメモリーカードにコピーしよう。



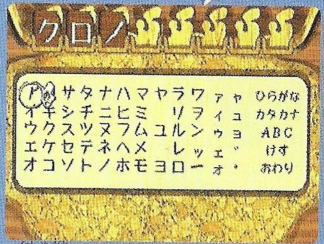
はじめからの場合



ファイルの名前を決めよう

まず、どのファイルに記録するかを選択。すでに記録がある場合は、「このファイルを削除してもよろしいですか？」という表示が出る。揺れているほうが選択している文字だ。よく考えて「はい」か「いいえ」を選ぼう。

次に名前を入力する。ここで入力する名前は、ファイルの名称。自分の名前を入力しよう。



↑虫眼鏡で文字を選んでいこう。文字はひらがな、かたかな、アルファベットの3種類で、8文字まで入力できる。

うらわざ？ タイトル画面に向かって“ふーっ”と息を吹きかけながらL2ボタンとR2ボタンを同時に押すと……。画面の木の葉が飛び散るのだ！ 気分転換にどうぞ。

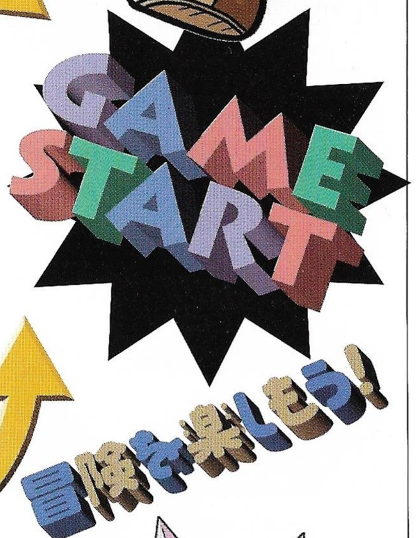
操作に使うボタン

START	タイトルムービーをとばす 項目を決める
方向キー	項目を選ぶ
○ボタン	項目を決める
×ボタン	ひとつ前の操作にもどる

遊びたいデータを選ぶ

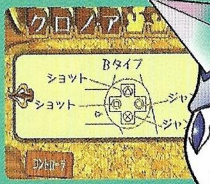
3つのファイルのうちのひとつを選ぶと、記録されているデータの一覧画面になるので、その中から遊びたいビジョンを選ぼう。決定すれば、ビジョンの冒頭からゲームはスタートする。右端のオプションを選べば、ボタン配置などを変更できるので、必要であれば、その調整をしてからデータを選択するようにしよう。なお、データには遊べるビジョンのナンバーと、クロノアの残数、前のビジョンまでに救出した住人の総数が表示される。



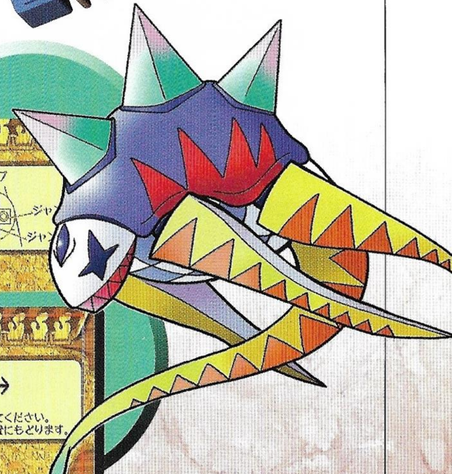


オプションを設定する

ゲームを快適にプレイするための調整項目だ。[コントローラ]の設定はとくに重要。攻略の決め手となるショットとジャンプのボタン配置を決められるので、押しやすいものを選ぼう（28ページ～を参照）。画面表示のズレを修正する[画面アジャスト]や[サウンド]の調整も、指示に従ってすませておく。最後に[おわり]を選択すれば準備完了だ。







ゲーム画面の見方＆アイテム

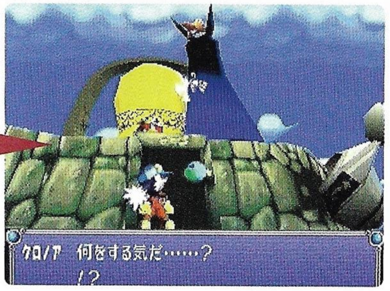
ゲームプレイ中の画面表示の意味と、登場するアイテムの名称や役割を紹介する。どちらもとてもシンプルなので、ここでしっかり特徴を覚えてプレイに役立てよう。

ゲーム中の画面



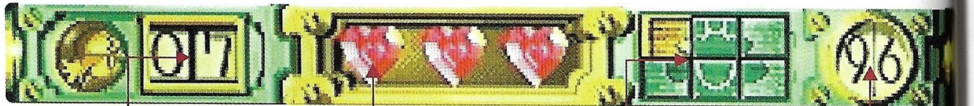
ボス戦のときだけ画面上部に敵の体力ゲージが出る。ゲージの減り方はボスごとに違う。赤色は「あと少しで勝利」の合図。

パペット・ディスプレイ



会話の内容が表示される。物語の理解に役立つ情報を聞きもらさないように。

画面下表示の意味



クロノアの残数

クロノアの体力がなくなっても数字00まで遊ぶことができる。1UPコインや夢のかけら100個で1体増える。

クロノアの体力

クロノアの体力は6段階。敵の攻撃を受けたり、敵の体に触れたりすると、ハートが半分ずつ減っていく。

助けた住人の数

悪夢にとらわれた人々を救いだすと、パネルが増えていきマークが完成する。住人の数は各ビジョン6人。

集めた夢のかけら

夢のかけらに触れたぶんだけ数が増えていく。100になったら、クロノアの残数が1増えて表示は00に戻る

画面に表れるこのほかの表示



鏡の精を割ると…

アイテムの効果が発揮されている間中、画面上部の左端に表示される。残り時間が迫ってくると、鏡の精が上下に激しく飛びはねて知らせてくれる。



カギを入手すると…

カギを手に入れると、そのカギで開くドアを開けるまで、画面上部の右端に表示され続ける。カギのかかったドアに触れると、カギは自動的になくなる。



次元の穴

壁や空中に突然出現する敵の通り道。たいてい1匹ずつしか飛びだしてこないので、見つけてもあわてないこと。逆に利用するくらいの余裕を持とう。



夢のかけらを取ると…

光の波紋が画面に広がる。よく見えない位置のアイテムが取れたかどうかを判断するのに役立つ。この夢のかけらの大小の波紋の違いを覚えておくといい。

アイテム一覧

●さわって取るアイテム



夢のかけら(小)

緑色のきれいなクリスタル。100個集めるとクロノアの残数が1増える。世界中に数多く散らばっている。



夢のかけら(大)

色が青く、クリスタルも大きい。緑色の夢のかけら5個分にあたる。見かける数もごく限られている。



ハート(小)

アイテムを取ると、クロノアの体力が1段階ぶん（＝ハート半分）回復する。色はピンクのみ。



ハート(大)

アイテムを取ると、クロノアの体力が3段階(＝体力の半分）回復する強力アイテム。色は黄色のみ。



1UPコイン

クロノアの残数が1増えるうれしいアイテム。残数1以下のときに出るスペシャルコインもある（P36参照）。



カギ

カギの絵のイラストがついたドアを開けるために必要。たまごや木箱などに隠されていることもある。

●風だまや敵を当てて取るアイテム



記憶の置き時計

この時計を取っていれば、クロノアがたとえ冒険途中で倒れても、その時計の場所からやり直すことができる。電源を切ると効果は無効になる。



悪夢に封じ込められた人々

世界の夢のバランスが崩れたために悪夢に取りこまれてしまった人々。たまごの中にいる場合もある。住人全員を助けるとあとでいいことが！



鏡の精

アイテムを割ってからしばらくの間、取った夢のかけらの数が2倍になる。割るタイミングを考えて、一挙に夢のかけらの数を増やそう。



ンガポコのたまご

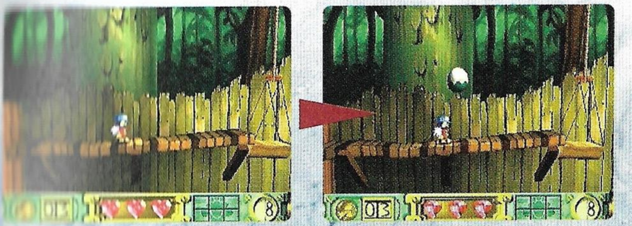
風だまでは壊れない。ふくらました敵をうまくぶつけて中身を取りだそう。出てくるのは、ハートや夢のかけら、住人などさまざま。



スイッチ

ドアを開けたり、障害壁をどかしたりするときにOFF(青)からON(赤)に切りかえる。複数のスイッチの組み合わせで開くドアもある。

特殊なアイテム



透明たまご

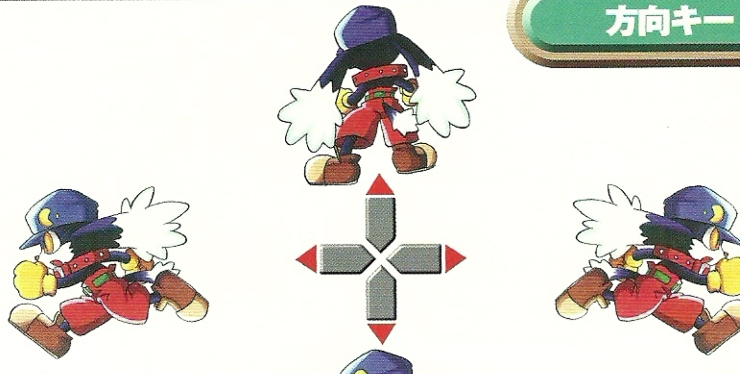
クロノアが体当たりすると姿を現わす「透明たまご」がある。見つけ方のコツは、地面に映る影。目には見えなくても、アイテムには必ず影ができることを覚えておこう。

WORLD ●知識編

クロノアの基本アクション

方向キーとショット＆ジャンプのふたつのボタンを使うだけと、操作はとてもシンプル。だが、ボタンを押すタイミングや長さでいろんな動きが生みだせるので、なかなか奥深い。

方向キー



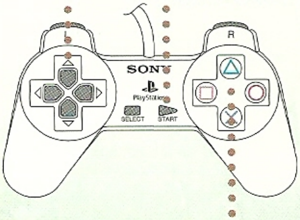
❶移動する

方向キーを押し続けると、クロノアは押した方向に歩き続ける。キーを離すと止まる。



❷向きを変える

方向キーをチョンと押すと、クロノアは押した方向に向き直ることができる。



START



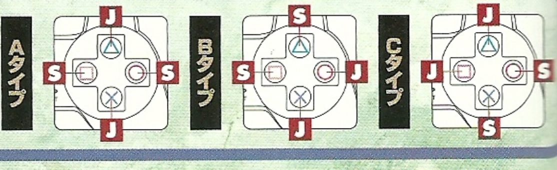
①ポーズ／ゲームを一時中断できる。画面に現れたキャンセルの文字を選ぶと中断したところから続きが遊べ、リトライを選ぶと、そのビジョンの冒頭に戻(もど)ることができる。タイトルを選ぶとゲームは終了する。

②ゲーム中の登場人物の会話やムービーを飛ばすことができる。

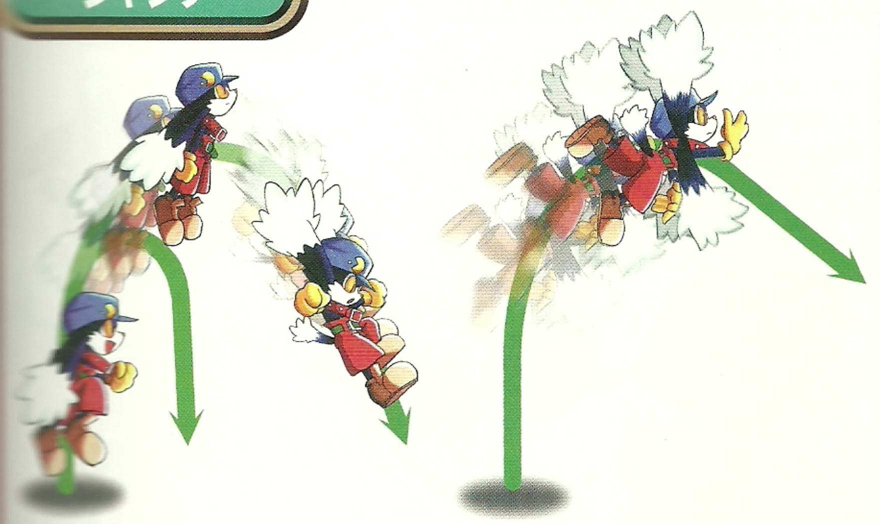
各種ボタン

オプション画面でショットとジャンプのボタン配置を3タイプの中から設定できる（P.24—25）。

S ショット　J ジャンプ



ジャンプ



❶ジャンプ(＋方向キーで移動)

ジャンプボタンをポンと押すと、クロノアはその場でジャンプ。方向キーを押しながらジャンプボタンを同時に押せば、押した方向にスピーディにジャンプ移動することができる。

❷滞空

ジャンプボタンを押し続けるか、落下中に再度ジャンプボタンを押し直すことで、一定時間空中にとどまることができる。方向キーと組み合わせると、移動距離を延ばすことが可能。

空中停止技をマスター

ジャンプ（&滞空（たいくう））は、敵の攻撃をやり過ごしたり、アイテムを取ったりするときに便利。滞空時間や移動距離はボタンを押す長さで調整できる。また、場所によってはジャンプ（&滞空（たいくう））中にショットボタンを押さなければならないこともある。いろいろ試して指で感覚を覚えよう。なお、ボタンを押し直しても、滞空（たいくう）は連続してできないので注意しよう。



⬅飛び石を移動したり敵の攻撃を避けたりするジャンプ技は、冒険には欠かせない。早い段階でマスターしてしまおう。

重要テク!



❸落下途中で滞空

高所から飛び降りてジャンプボタンを押せば、落下途中（とちゅう）で空中停止をかけられる。この技を使って取る重要アイテムも出現するので、忘（わす）れないようにしよう。

WORLD
●知識編

ショット(基本)

●風だまを発射してザコ敵をつかまえる

ショットボタンを押すと、クロノアが持っているリングから風だまが発射される。この風だまがヒットすると、敵はプーッと風船のようにふくれて抵抗できなくなる。ふくれた敵は、リングの上でクルクル回るのだ。





POINT! ショットは近づかないと届かない

クロノアはまだ子供で、風をちょっとしか操(あやつ)ることができない。そのため、リングから放たれるショットの飛距離は以外と短く、敵にうんと近づかないとヒットさせられない。1発で敵をふくらませられるように、思いきりよく敵に接近しよう。



⬅この距離だと、まだまだ詰めが甘い。遠すぎず、近すぎずのほどよい距離を、何度も練習して見きわめよう。



注意! ショットが効かない敵もいる!!

ザコ敵の中には、ふくらませた敵を投げても倒(たお)すことのできない強豪(きょうごう)がいる。ササルンやゲティーボゥがいい例だ。これらの敵に出会ったら、攻撃はあきらめて、さっさとかわして先へ進もう。ビジョンがあとになるほど、ショットが効かないやっかいな敵が増えてくるので、攻略にもさまざまな工夫(くふう)が必要だ。クリーチャー図鑑(P17〜)を参考に敵の性質を研究しておこう。なお、ボス敵は、基本的には、ふくらませたザコ敵を投げて倒(たお)すが、ショットでふくらませたり、持ち上げたりすることはできない。



れない。上に乗って足場にしてしまえ!

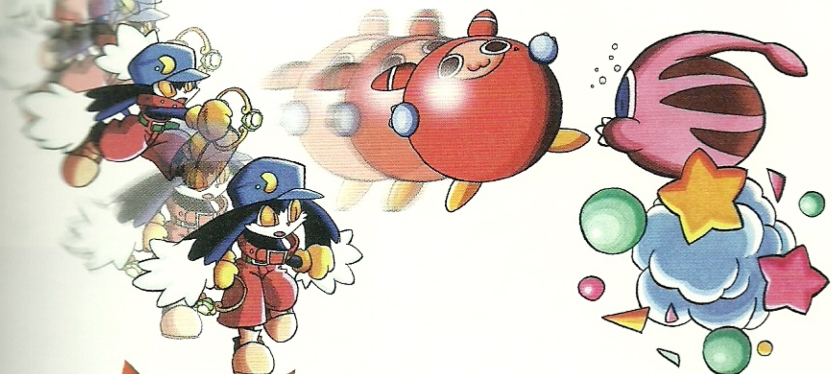


ショット➡攻撃



●膨らんだ敵を投げて攻撃

ふくらんだ敵を持った状態でショットボタンを押すと、その敵を投げることができる。別の敵にヒットさせれば、投げた敵も投げられた敵も同時にポンと弾(はじ)けていなくなる。これを繰り返して攻略していこう。

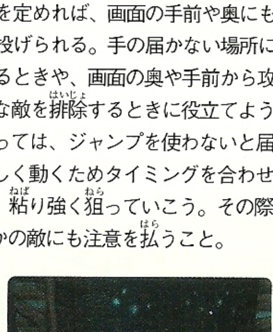




手前や奥面にも投げられる

方向キーで狙(ねら)いを定めれば、画面の手前や奥にもふくらませた敵は投げられる。手の届かない場所にあるアイテムを取るときや、画面の奥や手前から攻撃してくるじゃまな敵を排除(はいじょ)するときに役立てよう。アイテムや敵によっては、ジャンプを使わないと届かないものや、激しく動くためタイミングを合わせづらいものも多い。粘(ねば)り強く狙(ねら)っていこう。その際、近くをうろつくほかの敵にも注意を払(はら)うこと。

➡左右に投げるときは、敵との距離にも気を配ろう。遠すぎると、敵にヒットする前に投げた敵が弾(はじ)けてしまう。





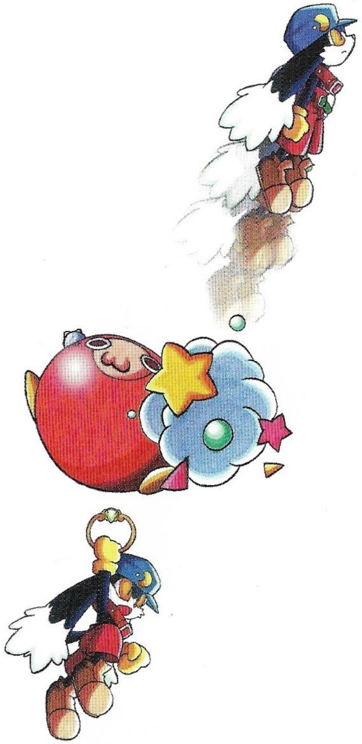
⬆あっちこっちに出現するじゃまなヤツ。さわらないように、行動パターンをよく読んで素早く回避だ。



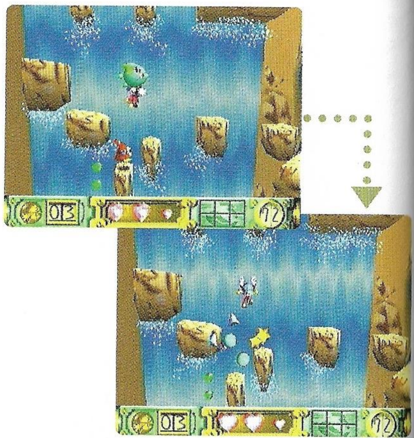
⬅奥や手前にあるアイテムは、ヒットしたあとでクロノアに向かって自動的に飛んでくるので、ゲットは楽々。

WORLD ●知識編

ショット➡ジャンプ







❶ 2段ジャンプ

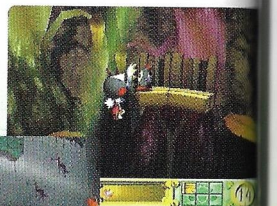
ふくらんだ敵を持ってジャンプし、空中にいるうちに再びジャンプボタンを押すと、クロノアはハイジャンプできる。ふくらんだ敵を空中で足場にする、クロノアのウルトラC技だ。高い場所から飛び降りている最中は、ボタンを1回押すだけで、この2段ジャンプを繰りだせる。

❷ 足下の敵を攻撃

2段ジャンプの足場に使った敵は下に勢いよく蹴り落とされるので、落ちた先に敵がいれば当然ヒット！　これを大いに攻撃に利用しよう。この技で倒すボス敵も登場するので、ザコ敵を練習台にして感触をつかんでおこう。もちろん、この方法で取るアイテムも存在する。

高い場所への移動に欠かせない

2段ジャンプで高い場所へ移動するときには、途中で簡単にあきらめてしまわないことが大切。胴体さえ引っかかっていれば、パタパタ滞空で粘っているうちに、たいがい昇れてしまうのだ。また、足場の悪い場所を移動するときには、ふくれた敵を持って歩くのがおすすめ。誤って高い場所から落ちたりしても、2段ジャンプで簡単に危機回避できるはず。ふくれた敵は冒険の安全のための保険ともいえる。



➡こんな場所で、運悪く敵にはね飛ばされても、ふくれた敵を持ってさえいれば、もう一度体勢を立て直せる。



⬅2段ジャンプで攻撃しつつ、アイテムもゲット！　こんな複合技も冒険が進むうち、うまくできるようになる。

テクニックをみがこう!!

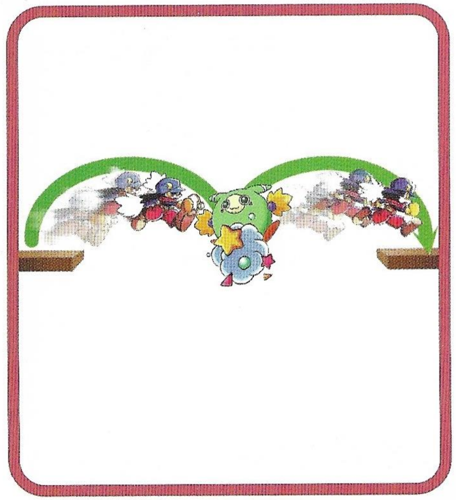
空中で敵をつかまえて、2段ジャンプする技も身につけよう。慣れないうちは、ふわふわ動く敵にタイミングを合わせられなくて落下したり、空中で敵とぶつかったりするかもしれないが、めげずにがんばろう。2段ジャンプの途中で敵をつかまえてジャンプを続ける「連続2段ジャンプ」を決めなければ先へ進めない場面も出てくる。そんなときに困らないよう、手近な位置に浮いている敵を見つけたら［ジャンプ→ショット→ジャンプ］の順に素早くボタンを押す練習をしておくといいだろう。敵をつかまえた位置と同じ高さで2度めのジャンプができれば100点満点。自信を持って前に進もう。

❶ 連続2段ジャンプ

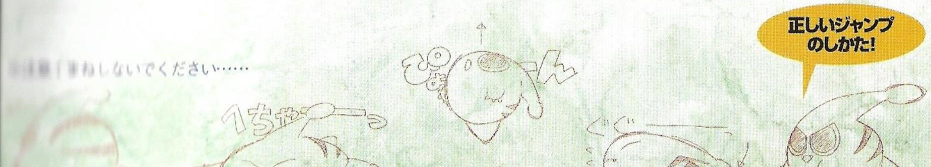


連続2段ジャンプを決めると、普通の2段ジャンプよりさらに高い位置まで飛ぶことができる。だが、この連続2段ジャンプは敵が浮いている高さで、ボタンを押すタイミングがずいぶん変わってくる。低い位置に敵がいるほど操作は難しいだろう。素早くボタン押しができないと、空中の敵を飛び越えてしまったり、うまくつかまえても、次のジャンプの前に着地してしまったりするからだ。

❷ 空中で敵をつかまえてジャンプ



長い距離をヨコに移動するときによく利用する手。空中で敵をゲットするものの、この技も要は2段ジャンプ。あまり難しく考えないようにしたい。ただし、あせりは禁物。むやみに先を急がず、まずはじっくり敵の行動パターンを読みとろう。それからトライすれば、失敗は少ないはず。動きの激しい敵に対しては、滞空で時間を稼ぎ、近づいたところで素早くショットを繰りだして対処しよう。



W ORLD ●知識編

クリアするとごほうびが待っている!

各VISIONをクリアすると…



●音楽と花火でお祝い

各ビジョンをクリアすると世界マップ画面になり、ゲーム中に助けた住人がお礼に楽器を奏でてくれる。花火が上がり、紙吹雪も舞うので、画面はカーニバルのようだ。この音楽は、ビジョンごとに2小節ずつ長くなっていく。また、助けた住人の数が多いと楽器も増え、ゴージャスに！　完成したらどんな曲になるのかは、ゲーム中のお楽しみ。

エンディングを見ると…



●ステージセレクトで遊べる！

エンディングを見終わるとセーブ画面に。ここでゲームのクリアデータをセーブすると、好きなビジョンを自由に選んで遊べるようになる。

●新VISIONで遊べる！

さらに、各ビジョンの住人を全員救出(ステージセレクトでも助けられる)すると[EXTRA VISION]という豪華なおまけ面に挑戦できる。

▼

ステージセレクトで夢のかけらを集めよう！

クリアデータで遊ぶと、集めた夢のかけらの数が画面に表示される。がんばった成果がひとめでわかるので、満足感も倍増！　どのビジョンでも必ず150個集まるので挑戦してみよう。助けられなかった住人もここで助けられる。

夢のかけら数	0～129	130～149	150以上
夢のかけらの状態	化石のまま	緑色	青色



⬅130個以上集めると画面表示の化石が夢のかけらに！かわいいザコ敵も飛び出してくるのだ。

EXTRA VISIONで上級テクにチャレンジ！

エキストラは、本編のゲームとは違った感覚で冒険を楽しめるスペシャルビジョン。難しさは並みじゃないが、わくわくドキドキする仕掛けは、君のチャレンジ精神を絶対に裏切らない！　ぜひ、ここまでたどりついて挑戦してほしい。このおまけ面のビジョンを制覇した強者には、さらにゴージャスなプレゼントも…。



⬅泳げ泳げ、空中を泳げ。この空中遊泳の仕掛けが愉快痛快！夢中になって遊べるのだ。

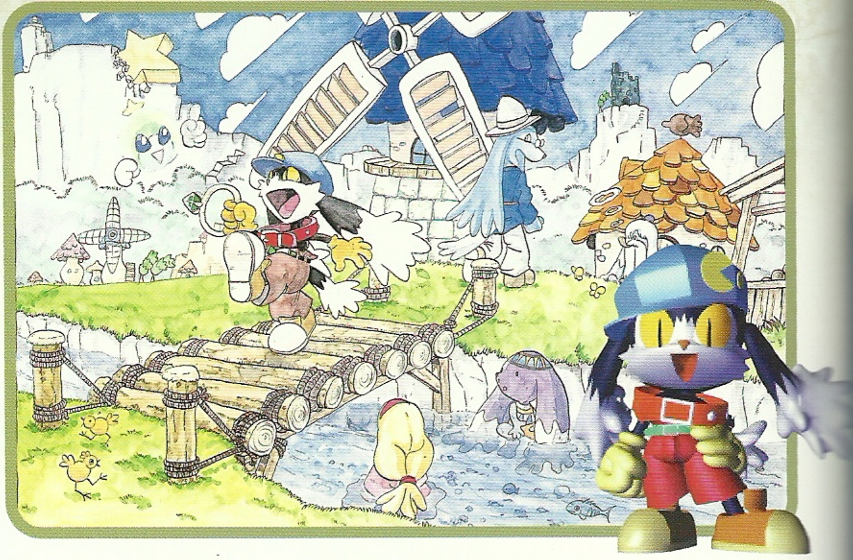
KLONOA-Door To Phantomile-

CAPTURE

攻略編／クロノアの冒険



攻略ページの見方



住人全員を救出することを目標に、冒険ルートの順に、マップと具体的な攻略方法を紹介していく。各ビジョンのストーリーは、それぞれ最初のページで紹介しているので、イラストを見ながらその面の全体像を把握(はあく)してほしい。

なお、[セレクトモード]での夢のかけら集めにも対応できるよう、難(むずか)しい取得ポイントについてはその取り方のコツも紹介している。

MAP A ……………………マップ

マップには、住人、透明(とうめい)たまごといった重要なアイテムの位置と、進行方向を表記している。解説記事と併(あわ)せて利用してほしい。また、マップはできる限りルート順に掲載しているが、ビジョンによっては同じマップ内を行ったり来たりすることもある。そんな場合でもマップを参照してほしいときには、記事中にマップについているアルファベット示しているので、該当マップを参照してほしい。

- 救出ルート順に番号をふってある。マップと攻略ガイドの両方で位置を把握(はあく)しよう。
- ★ クロノアの残数表示が1以下のときに出る1UPコインの出現場所。通常は出ない。

アイテム ……………………アイテム

解説しているルート上で取得できるアイテムを記事下に表記している。ただし、夢のかけらに関しては、小は見落すことが少ないため、大（青色）のみ表示することにした。

VS BOSS ……………………ボス戦

ボス戦に関しては、トータルの攻略解説のほか、おもな敵の攻撃を個別に紹介している。

- DATA 戦闘能力を項目別にパーセンテージで評価。
- HEART 戦闘中にハート小を出す方法を紹介する。

KLONOA -Door To Phantomile-

VISION 1-1

風のはじまり

～風の村ブリーガル～

The wind village Breezegale

クロノアは夢を見た。
そこには幼いクロノアがいた。
クロノアは、リングの精ヒューポーと出会い、
楽しく遊びまわる。
そのとき、大きな光が山に激突する。
揺れる大地。
驚くクロノアとヒューポー。
ここまできて、クロノアは夢から覚める。
ホッとするクロノア。

だがそのとき、「鐘の丘」に飛空艇が墜落し、
山上の鐘が鳴り響いた。
それは、クロノアの見た夢と同じ光景だった。
「クロノア、行ってみよう」
ヒューポーが叫ぶ。
こうして、大冒険の第一歩が始まったのだ。

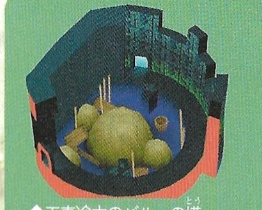


VISION 1-1

MAP A

ゲームの出発点となるのは、クロノアがじっちゃんと住んでいる風の村ブリーガル。小さいときからの大親友ヒューポーも一緒に暮らしている。村の裏手には、光る石を採掘できる鉱山があり、頂上には「時の風」によって鳴り響く鐘がある。風の村らしく、マップ上にも風を使った装置などが用意されている。強い敵もおらず、基本的な操作をマスターするにはぴったりの面といえる。

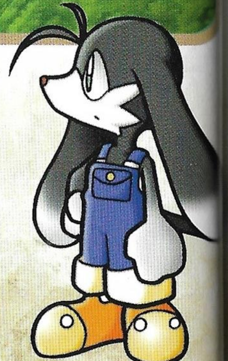




⬆工事途中のバルーの塔。

村の民は彫刻家

風の村の民は、風を使うのが得意。風を細かく吹きつける技術を使って石材を加工している。採掘場の頭バルーも、この技術を利用して巨大なレフィス像やバルーの塔を作っている。



1 クロノアの家～つり橋

スタート直後に、村の看板がある。ムゥを使った2段ジャンプで上に登り、青色の夢のかけら大を取ってみよう。画面の奥に見えるたまごは、敵をぶつければ割ることができる。

また、橋の途中に出現するテットンをつかまえると、上空に昇れるので、普通のジャンプでは届かない、夢のかけら大を取ることができる。

アイテム	夢のかけら大×2 たまご(夢のかけら大)、住人1



⬅たまごの少し左に立ち、ジャンプしながら敵をぶつければ、アイテムを出すことができる。



➡ジャンプしてテットンに風だまをぶつけると、上空に引き上げてくれる。夢のかけらは確実にゲットしておきたい。

2 レフィス像～バルーの塔入口

レフィス像を越えると、敵の種類と数が増えてくる。特に紫色をしたジッポーは、クロノアに向かって突進してくるので注意が必要だ。

谷の手前には、強い風を吹き上げる扇風草がある。この植物の上に乗っておけば、風に乗ってより高くジャンプすることができる。この草の上空には、住人がいる。

アイテム	ハート小、夢のかけら大×2 時計、住人2・3



⬅扇風草の風で上空に上がったあと、敵を使った2段ジャンプで夢のかけらを取り住人を助けるようにしよう。

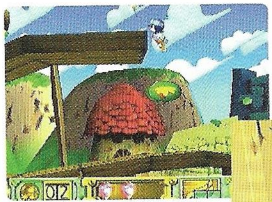


➡途中に出てくる谷は、普通のジャンプでもギリギリ越えることができる。慎重にいくなら、2段ジャンプを使おう。

3 バルーの塔内～ガンストン採掘場入口

バルーの塔に入ると、採掘場の頭バルーが登場するパペット・ディスプレイが始まる。バルーは、英雄レフィスの伝説に夢中になっており、島にレフィスの像を作ったり、塔を作って月の神に会いに行こうとしていることを話してくれる。バルーの塔を過ぎると、道が上下ふたつに分かれている。まずは、上のルートを選んで風車小屋の屋根をめざそう。このルートには、回復アイテムのハート大や1UPコインがある。ササルンをうまくかわしながら、すべてのアイテムを集めておこう。下のルートに戻り、鏡の精をゲットすれば、ゴールは目前だ。

アイテム	時計×2、夢のかけら大×3 ハート大、1UPコイン 鏡の精、住人4・5・6



⬅わかれ道では、上のルートを選び、アイテムを集めておきたい。急ぐ必要はないので、すべて取っておこう。



➡ササルンは、風だまを使っても倒せない。タイミングを見はからってよけながら前進。



鏡の精

⬅鏡の精を割ったらリズミカルにジャンプしながら、全力でかけぬけよう。急がないと全部集めることはできない。

CAPTURE

知識編



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 1-2

歌姫と闇なる王

～ガンストン採掘場～

Gunston Mine

風の村で仲よく暮らしていた
クロノアとヒュポーは、
丘の上に墜落したものを確かめるため
冒険の旅に出発した。
旅の途中、クロノアは採掘場の頭バルーから
不思議な不思議な話を聞かされる。
それは、伝説の歌姫レフィスの物語。
レフィスは月の国に住み、再生の歌を司るという。
この物語が、今度の事件と
関係するかどうかはわからないが、
興味をひかれたのは確かだ。
だが、今はともかく、
「鐘の丘」をめざさなければ……。
クロノアとヒューポーは、
「鐘の丘」へと続く
ガンストン採掘場の坑道へと
足を踏み入れるのだった。

VISION 1-2 …… MAP A

坑道から「鐘の丘」につながるマップ。途中、強制スクロールのトロッコが出てくるなど、バラエティーに富んだ内容になっている。ビジョン1－1に比べて敵の数も多くなっており、難易度が少し上がっている。回復アイテムをうまく使いながら進んでいこう。



1 ガンストン採掘場入口～トロッコ入口

採掘場に入ったら、まずは、ムゥが出てくるあたりから下に降りよう。途中で上昇気流が吹き上げているところがある。落ちる心配はないので、気流に乗って先に進もう。

また、たてムゥは、前から攻撃しても通用しない。ジャンプして、うしろにまわりこみ、風だまで倒すようにしよう。



←この場所から、下に降りていく。また、このあたりには、ササルンがいる。こちらの攻撃を受けつけない敵なので、よけながら進もう。

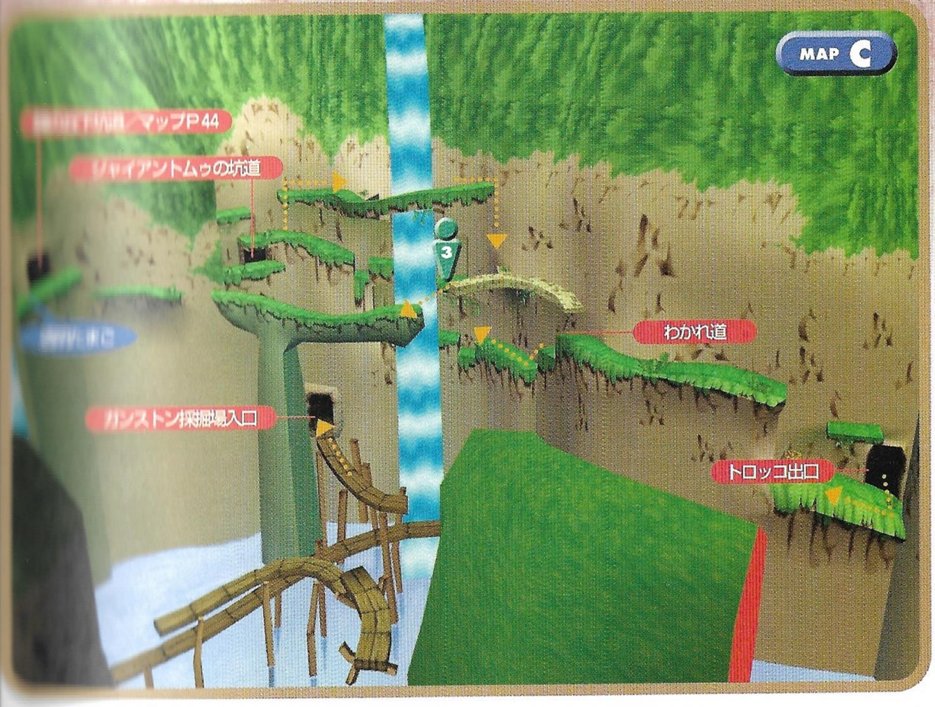


➡たまごに閉じこめられている住人もいる。敵をつかまえ、手前に向けて投げつければ救出できる。角度をうまく調節してぶつけよう。

アイテム	夢のかけら大、ハート小×2 鐘の精、住人1・2

★ ……………… たまご(1UPコイン)





2 トロッコ入口～出口

トロッコに乗っている間は、敵は登場しないので安心しよう。タイミングよくジャンプ→滞空して、夢のかけら小をすべて集めておこう。

アイテム	時計×2



⬅ジャンプ5回のあとは着地したままでアイテムをゲット。敵も出現せず、落ちる心配もないボーナス面だ。



➡トロッコに乗ると後戻りはできないので、夢のかけらを取り逃さないようにしよう。

3 トロッコ出口～わかれ道下

まず、出口のそばにある扇風草の風に乗って先進む。すると、道が上下ふたつに分かれているの下のルートを選んで先に進む。

途中、夢のかけら大がふたつ落ちているので、サルンに気をつけて取るようにしよう。ササルン動きが速いので、上昇した瞬間にタイミングよくびこみ、通りぬけよう。

アイテム	夢のかけら大×2 たまご（ハート小）、住人3



はやくジャンプして逃げる。

4 ジャイアントムゥの坑道内

ジャイアントムゥは、風だまをぶつけても、ふくらむだけで倒すことができない。別の敵をぶつけて倒すようにしよう。

坑道の奥には、夢のかけらが大量にある。鏡の精を倒ってから一気に集めよう。

アイテム	時計、夢のかけら大 鏡の精、住人4



⬅ジャイアントムゥを破壊すると、夢のかけらが出現する。別の敵をぶつけて、破壊してしまおう。



…が上昇した…鏡の精にうまく…上空の住人は2段ジャンプで。

5 坑道外～鐘の丘下坑道入口

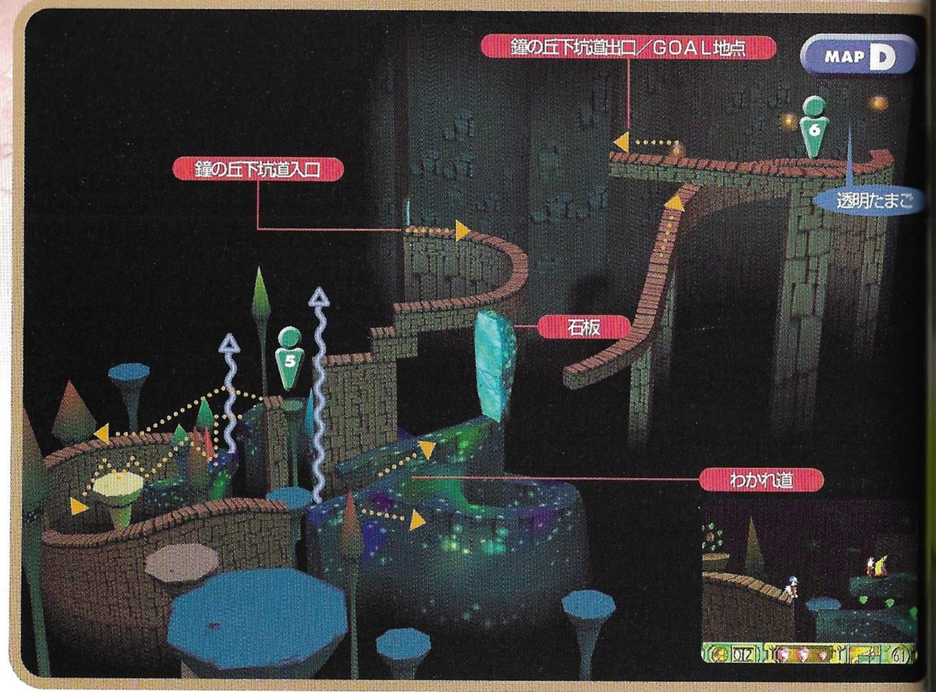
坑道の外に出たら、上へ昇り右方向に進みアイテムを集める。道がとぎれたら下に降り、左方向に進む。途中、ジッポーが2匹突撃してくる。速攻で風だまを当て倒しておこう。透明たまごには夢のかけら小が3個入っているので、忘れずに取っておこう。ぶつける敵がいなくなったら一度坑道内に入って再度でるとよい。

アイテム	透明たまご（夢のかけら小×3）



⬅透明たまごは、風だまでは破壊できない。敵をぶつけて中のアイテムを取ろう。

CAPTURE 攻略編



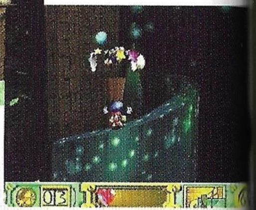
6 鐘の丘下坑道入口～出口

このゾーンには、回復アイテムや1UPコインが隠されている。次のボス戦に備えて、やっかいな敵もいるが、うまくかわしながら、しっかり集めておきたい。坑道を入って最初に出てくるのが、とげのついた玉を投げてくるムィムィ。不用意に接近するとダメージを受けてしまう。ジャンプして玉をよけながら、すばやく接近し、トゲ玉発射直後に、風だまでやっつけよう。しばらく進むと、道が上下に分かれている。まずは、下のルートを選んで進もう。上のルートを選んでも先に進めるが、アイテムを集めきらないうちにボス戦になってしまうので、あとで苦しくなる。上のルートにある石板は、敵をぶつけて倒せば、先に進めるようになる。出口付近の透明たまごには1UPコインが入っているので、取り忘れのないように。

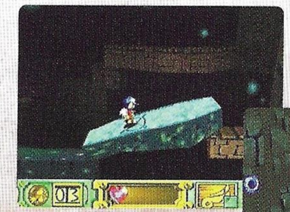
アイテム	時計×2、1UPコイン、透明たまご(1UPコイン)、ハート小×3、住人5・6



⬅ムィムィの出す玉は、道に沿って転がってくるので、ボーッと立っていると危ない。



➡たまごの中には、住人がいる。ムィムィの攻撃をかわしながら、破壊しよう。



⬅行き止まりになっている石板に、敵をぶつけると横に倒れて、進めるようになる。

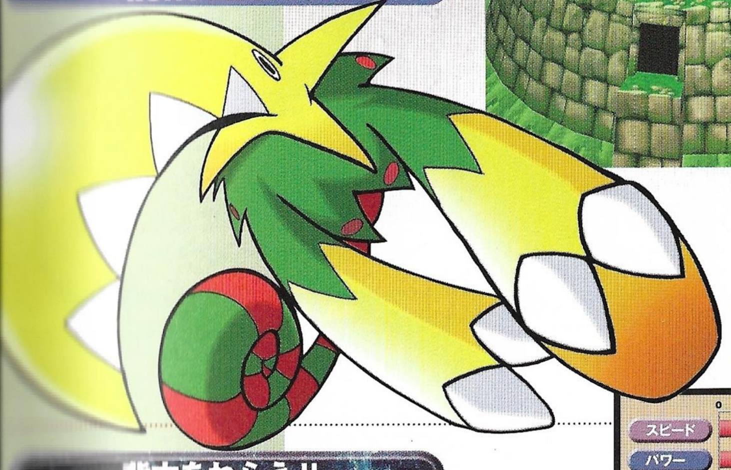


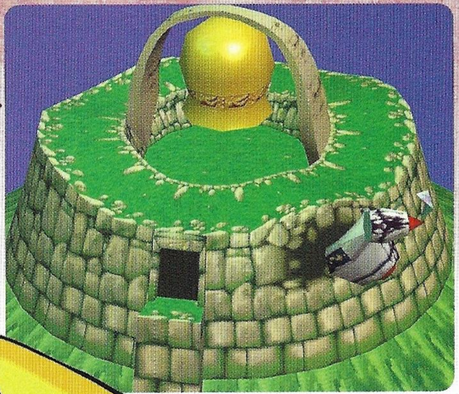
➡住人のいるこの地点に透明たまごが隠されている。取り忘れないように。

VS BOSS

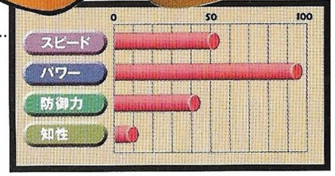
ロンゴランゴ

RONGOLANGO





DATA



背中をねらえ!!

赤く光っている背中か、尻尾に敵をぶつけなければならない。尻尾の先は、前足に守られているので、後方に回りこんで、敵をぶつけるのが無難だろう。動きは速くないので、敵がジャンプしたときに背後に回り、ダメージを与えよう。合計4発ヒットさせれば、倒すことができる。不用意に接近すると、ボディプレスのような技を出してくる。

HELP

中央の鐘に敵を命中させると、ランダムでハートが出現する。無理に狙わず、敵を倒すことに専念しよう。

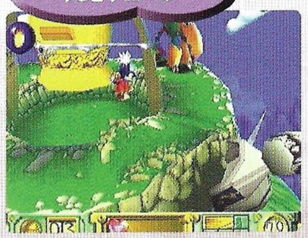
ロンゴランゴの主な攻撃

衝撃波



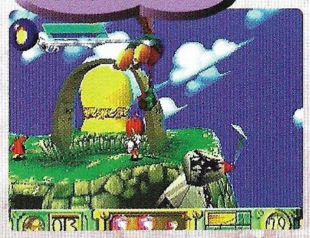
⬆[illegible]いると必ずダメージを受けてしまう。しかし、スピードが遅く、出す前に体を[illegible]ので、簡単に予測することができる。

大地ウェーブ



⬆大地を波打たせる大技。ジャンプしてよけないとダメージを受けてしまう。技を出す前に逆立ち状態となり、背中が無防備になる。この瞬間なら前から尻尾を狙える。

ジャンプ&ふみつぶし



⬆大きくジャンプしながら、こちらを踏みつけようとする。しかし、スピードがないので、よけるのは簡単だ。着地の瞬間に、尻尾を狙うことができる。



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 2-1

枯れゆく森の奥で

～木の村フォーロック～

The tree village,Forlock

ジョーカーのさしむけた
ロンゴランゴを打ち倒したクロノア。
ジョーカーは捨てぜりふを残して去っていく。
残されたクロノアとヒューポーは、
鐘の下に月の形のペンダントが
落ちているのを見つける。
ペンダントを村に持ち帰ると、じっちゃんが、
これは月の国の紋章だと教えてくれる。
月の国って？
クロノアは、月の国へ行きたいと言っていた
採掘場の親方バルーのことを思いだしていた。
闇の王の話を聞いたじっちゃんは、
何か悪い予感がするので、
フォーロックの森のオババのところへ行き、
ことの次第を伝えてほしいとたのむ。
こうして、クロノアとヒューポーは、
フォーロックの森へ向かうことになったのだ。

1 フォーロック入口～枯れた赤い木

ヤリムウやシェルルなどの、簡単には倒せない敵が出現する。特に、この面で初登場となるシェルルは、顔を出しているときにしか、こちらの攻撃が当たらない。スピードもあるので、慎重に対処しよう。また、残数1以下なら、スタート地点の近くにたまごが出現する。1UPコインが入っているので、ゲットしておこう。

枯れた赤い木の下には、たまごと夢のかけら大がある。夢のかけら大は、ジャンプ後、滞空して粘り、すぐに反転するのが取得のポイント。また、テットンにつかまれば、赤い木の上には、簡単に登ることができる。最上部には、住人が閉じこめられているので、ショットを放って解放してやろう。

アイテム	夢のかけら大×3、ハート小 たまご（夢のかけら小×3）、住人1

★……………………たまご(1UPコイン)



⬅トゲ玉を2発ずつ投げてくるサミィ。次の足場に移動すれば、死角に入るため、トゲ玉の攻撃から逃れることができる。



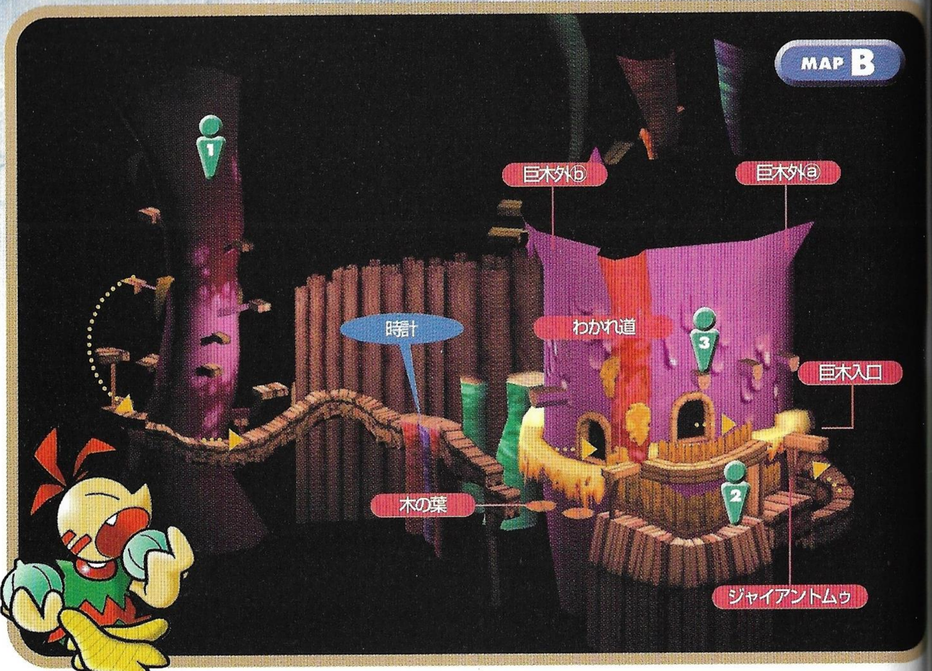
⬅左に方向キーを入れた状態でジャンプボタンを押し、夢のかけら大を取る。

➡ジャンプボタンを押しっぱなしにして滞空し、すかさず方向キーを右に入れ着地する。

VISION 2-1 …… MAP A

木の村が舞台なので、高い場所に昇っていくことも多い。さらに、ゴンドラなどのしかけも、多数用意されている。多彩なジャンプテクニックが要求されるマップといえよう。敵の数は多いが、基本テクニックをマスターしていれば、それほど苦労しないはず。





2 巨木前の道

画面の奥から、サミィが攻撃してくる。攻撃がうるさいので、ムゥをぶつけて倒してしまおう。木の葉まで逃げれば砲撃してこないので、一発で倒せないようなら、無視して逃げてもいい。わかれ道では、まず、下のルートを選び、たまごに閉じこめられた住人を助けよう。

アイテム	時計、住人2（たまご内）



←木の葉の手前では、敵は3個ずつトゲ玉を投げつけてくる。タイミングよくよけて反撃しよう。



→わかれ道の下には、やりムゥがいる。天井は低いが、うまくジャンプしてうしろに回りこもう。

3 ジャイアントムゥの道

ここでは、素早く夢のかけらを集めよう。まず、ジャンプしてジャイアントムゥを飛び越え、鏡の精を割る。そして、右下の足場にいるムゥをつかまえ、付近の夢のかけらを集めながら、ジャイアントムゥに投げつけ、さらにまき散らした夢のかけらもすべて集める。

アイテム	鏡の精



→下の段からムゥをぶつけて、ジャイアントムゥのまき散らす、夢のかけらを全部集める。



視点変更ポイント



巨木外ⓐに続く道から、カギドアに向かうときは、一度この足場に降りて視点を変えよう。

4 巨木入口～巨木外ⓐ

巨木の中に入り、ジャンプして台の上に乗ると、視点が変更となり、巨木外ⓐの方向に進めるようになる。まず、巨木外ⓐに出て1UPコインを取り住人を助けておこう。巨木外ⓐに出る途中には、ムゥマンキーとシェルルが待ちかまえている。不用意に接近すると危険なので、まずはムゥマンキーをつかまえ、シェルルにぶつけて、倒してしまおう。

アイテム	時計、1UPコイン 住人3（たまご内）



←テットンを使ってまん中の足場に行き、着地寸前にテットンを左に投げ、たまごを割る。または、テットンにつかまって左端の足場までいき、投げと同時に着地してもよい。

5 巨木入口～巨木外ⓑ

巨木外ⓑでアイテムを集めたら、右端から飛び降りて、巨木入口に戻る。そして、巨木内に入って、視点変更ポイントを直進しよう。

シェルルとムゥマンキーが待ち受けている場所の上空には夢のかけら大がある。まず、シェルルをつかまえ、2段ジャンプをする。そして、空中でムゥマンキーをつかまえ、さらに2段ジャンプ。そうすれば、上空にある夢のかけら大を取ることができる。このとき、最初のジャンプが高くなると、ムゥマンキーをうまくつかまえられない。低い位置で2段ジャンプを連続させることがポイントだ。タイミングはシビアだが、ぜひチャレンジしてみよう。また、シェルルは、台の端で待てば、つかまえやすい。カギドアまで来ると、森の番人がカギをくれる。手中のカギを受け取ったら、巨木外ⓑのアイテムを2段ジャンプで取りながら先に進もう。

アイテム	夢のかけら大、カギ 時計、ハート小



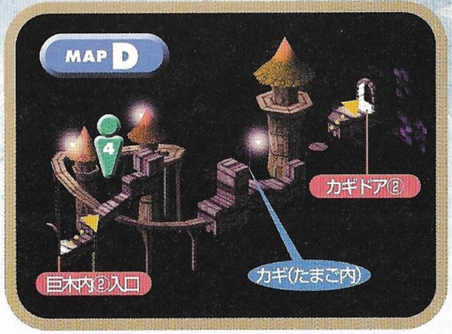
←この位置に立ってシェルルを待ち受け、顔を出したところをつかまえる。ここなら、安全につかまえることが可能。



→さらに、空中でムゥマンキーをとらえ、すぐに2段ジャンプをする。そうすれば、夢のかけらを取ることができる。



←森の番人と会話をして、カギをもらう。さらに、扉ひとつに対し、カギがひとつ必要だという情報も教えてくれる。



6 巨木内②

巨木内②に入ると、シェルルが転がってくる。シェルルは、動きが止まる瞬間に顔を出すので、そのすきを狙って、風だまでつかまえよう。巨木の中央には、たまごが２つあり、動いているほうに住人が、静止しているほうにハート大が入っている。動いているので、狙いをつけにくいが、左下の写真を参考にして破壊しよう。通路のいちばん低くなっているところが、ショットポイントとなる。

アイテム	たまご（ハート大）、たまご（カギ） 住人４（たまご内）



←このポイントからジャンプして奥に向かって投げれば、たまごを破壊できる。



←ムィムィのそばにあるたまごには、カギが入っている。ムィムィをつかまえてから、たまごにぶつけ、カギを取るようにしよう。

7 カギドア②～小きのこ

ムゥマンキーがぶらぶらしているそばの上空に、透明たまごがある。中には、夢のかけら小が入っているので、忘れずに取っておこう。透明たまごを取ったら、敵を持った状態で木の葉に飛び移る。木の葉に乗ったら、左を向き、足場の下にあるたまごに、敵をぶつけて、住人を救出しよう。残数が１以下なら、木の葉の先の足場の上空に１ＵＰコインが出現する。ただ、狭い足場の上には、やりムゥが待ち受けている。不用意に飛び移ると、足場の下に押しだされてしまうので注意しよう。やりムゥは、正面から攻撃を与えてもダメージを与えることはできない。しかし、正面から風だまをぶつけることで、後退させることができる。うしろに回りこめないときには、足場の下に押しだすのも手だ。また、奥から弾を撃ってくるサミィにも注意。

アイテム	透明たまご（夢のかけら小×３） 時計×２、住人５（たまご内）・６

★……………………１UPコイン



←この位置でジャンプすると透明たまごが出現する。攻撃してくるやりムゥには注意しよう。

➡敵を抱えたまま、木の葉に乗り、木の葉が下に下がったときに、たまごにぶつける。



るときには、着地ぎわをやりムゥに攻撃されないよう注意しよう。

8 大きのこ前（下の道）

下の道には、夢のかけら大と、ハート小がある。しかし、どちらのアイテムもササルンが守っており、簡単には取ることができない。特にハート小のある足場は、非常に小さく、タイミングや距離感を少しでも間違えると、谷に落ちるので注意が必要だ。滞空を使って、ササルンをよけ、ハート小を取ったら、すぐにジャンプ。

アイテム	夢のかけら大、ハート小



←ササルンが上に上がった瞬間に穴に入り、夢のかけら大を取って、すぐに逃げる。



➡飛び移るときに、滞空でタイミングをはかり、ササルンをよけてからハート小を取る。

9 大きのこ前（上の道）

上の道に上がる前に、鏡の精を割り、急いで先に進む。スピーディーに集めれば、夢のかけらの数を一気に28個も増やすことができる。サミィが攻撃をしかけてくるが、スピードを落とさず走り寄り、ショットを放てばダメージは受けない。２つある夢のかけら大は、敵を使った２段ジャンプを使って取る。

アイテム	鏡の精、夢のかけら大×２



←鏡の精を割り、夢のかけらをスピーディに集める。最初のサミィの上空の夢のかけら大まで一挙に取るのが目標だ。



➡水の兵隊が、この先の渡しの木が枯れていて、これ以上先に進めないことを教えてくれる。





KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 2-2

立ち昇る滝を越えて

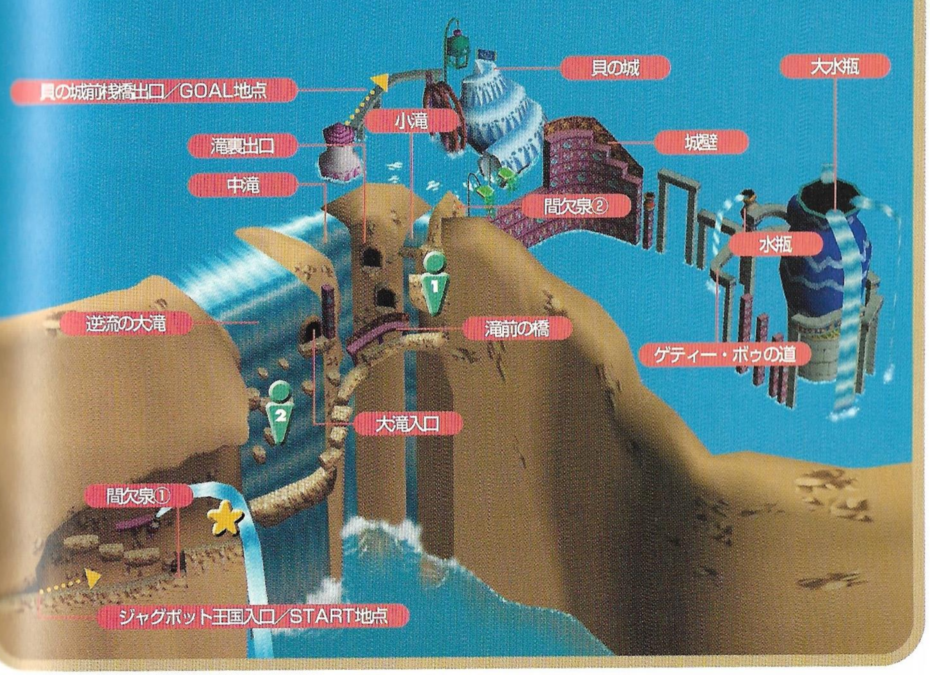
～ジャグポット王国～

The kingdom of Jugpot

オバババに会うために
フォーロックを訪ねたクロノア。
そこで、ジャグポット王国の水の兵隊に出会う。
兵隊もオバババに用事があって、
フォーロックの森を訪れていたのだ。
ところが、森の木は枯れており
オバババの住むところには、
たどりつくことができない。
水の王国でも異変があったことを知った
クロノアとヒューポーは、
先にジャグポット王国に
向かうことにする。
ジャグポット王国についたクロノアたちは、
そこで、逆流している滝を目撃。
森の木が枯れているわけを知る。
そして、水が逆流している原因を探るため、
水源のある城に向かうのであった。

VISION 2-2 MAP A

周辺の国へ水を供給しているだけあって、マップ上にも水があふれている。あちらこちらに滝があり、間欠泉などのしかけも数多く用意されている。敵の強さは、それほどでもないが、足場の小さいところが多いので、下に落ちないよう、慎重に進もう。



1 王国入口～滝前の橋

入口から右に進むと、夢のかけら小がリング状に集まっている場所がある。残数が1以下だと、リングの中央に1UPコインが出る。ムゥボゥの台座に乗れば簡単に取れるはずだ。ムゥボゥの台座は、ぶつかってもダメージを受けないので安心して乗ることができる。また、普通に進んでいると見えないが、橋の手前の右側のがけの上に、住人がいる。ムゥボゥの台座から2段ジャンプして助けよう。

アイテム	時計、住人1

★ ……………………1UPコイン



⬆橋の上を左右に動く台座を利用して、右上のがけに上がる。

2 逆流の大滝前

ダビィの放つトゲ玉をよけながら、小さな足場を連続して渡らなければならない危険地帯。最初に、滝の下から昇ってくるフィフィをつかまえて、ダビィにぶつけておこう。そうすれば、足場を安全に渡ることができる。まん中の一段下がった足場にいれば、トゲ玉は頭上を越えていく。ここからダビィを倒してもよい。

アイテム	住人2



⬅昇ってくるフィフィをタイミングよくつかまえ、ダビィめがけて投げつける。

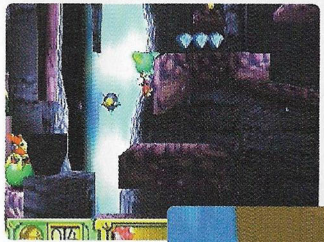


➡2段ジャンプを使ってムゥを倒してから、足場を降りていき、住人2を救出する。

3 滝裏

滝裏は、アイテムと住人の宝庫になっている。ひとつ残さず集めるようにしよう。まず、滝裏に入ったら、右下に進み夢のかけらを集める。そのあとで左に進むと、1UPコインと、夢のかけら大がある。敵を持った状態でササルンのようすをうかがい、すきができたら、2段ジャンプをしてこれらのアイテムを集めよう。また、住人4を助けるためには、滝裏から出て下の入口から入りなおさなければならない。ここには、強力な敵はいないので、足場さえ踏みはずさなければ危険なことはないはずだ。

アイテム	時計×2、ハート小、夢のかけら大×3、1UPコイン、住人3・4



⬅1UPコインの下には、ササルンが待ち受けている。アイテムを取ったら、滞空を使って、ササルンをうまく飛び越えよう。



➡住人を助けるためには、滝裏の外に出てから、下の入口をめざさなければならない。足場にいる敵は、別の敵をぶつけて倒しておく。





4 間欠泉②～大水瓶入口

間欠泉に乗る前に、ムゥをつかまえておく。足場から貝の城の城壁に飛び移るときは、ムゥを使って2段ジャンプすれば、うまく渡ることができる。小さい足場が多いので、ジャンプするときは慎重に飛ぶようにしたい。

鏡の精を割るときは鏡の精の真上でフラムゥをつかまえ、そのまま2段ジャンプを決める。そのあと、滞空を使って水瓶の上の夢のかけら大を取る。着地したら、ゲティー・ボゥをジャンプでよけながら夢のかけらを集めよう。あとは、あわてず着実に大水瓶の入口へ。

アイテム	夢のかけら大×2、時計 ハート小、鏡の精



⬅2段ジャンプ後に滞空すれば、夢のかけら大になんとか届く。着地のときは、ゲティー・ボゥに注意。





⬅狭い城壁の上でもたもたしていると、ムゥボゥの台座に押しだされてしまう。素早く倒していこう。

5 大水瓶内

夢のかけらが、たてに3つ並んでいるところに、透明たまごがある。ハート小が入っているので、忘れずに取って回復に役立てよう。わかれ道では、最初は左に向かい、住人5を助けておく。住人を解放したら、もう一方の道を進んで出口をめざそう。

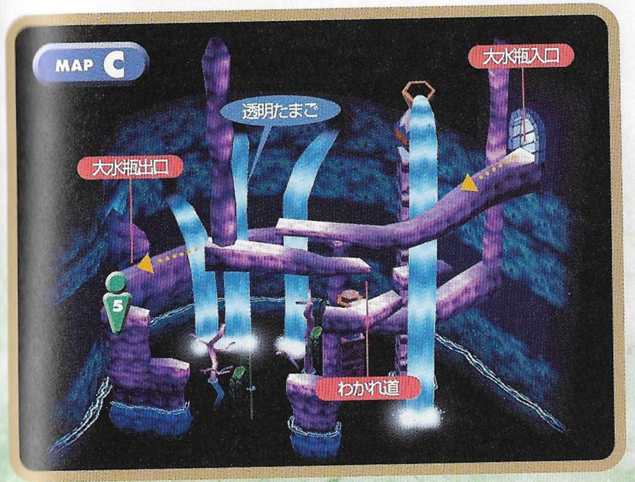
アイテム	時計、透明たまご（ハート小） 夢のかけら大、住人5



⬅透明たまごは、ここに隠されている。近くにいるたてムゥをぶつけて、ハートを取っておこう。



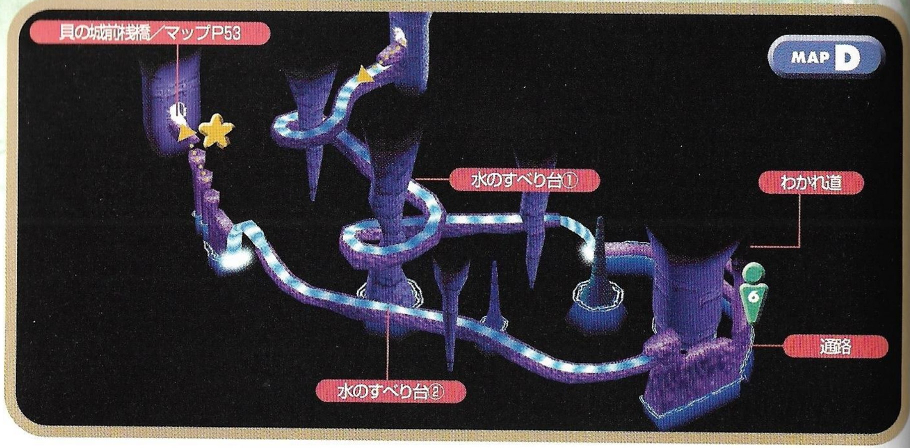
➡住人5を助けるときには、ムゥボゥの台座の上に乗っていけば、安全に進むことができる。



はばたいて水浴び



水の流れているところで、ジャンプしてはばたくと、気持ちよさそうに水浴びをする。ゲーム進行とは関係ないが、おもしろいので試してみよう。



6 水のすべり台①～通路

水のすべり台は、強制スクロールなので、後戻り(もど)はできない。リズムよくジャンプして、夢のかけらを全部取るようにしたい。また、ササルンが多数出現するので、滞空(たいくう)などを利用して、ぶつからないように注意しよう。住人6は、上のルートからでないと助けにいけない。わかれ道では、ジャイアントたてムゥを踏み台にした2段ジャンプで、上のルートを進むこと（くわしくは右の写真を参照）。

アイテム	時計×2、夢のかけら大×2、ハート大、住人6



←まず、ジャイアントたてムゥをふくらませ、たてムゥが接近するのを待つ。すぐしぼむので、たてムゥが接近するまで、ショットし続ける。



➡たてムゥが接近したら、つかまえて、ジャイアントたてムゥの上に乗る。そこから2段ジャンプをすれば、上のルートに進めるようになる。

7 水のすべり台②～貝の城前の桟橋

夢のかけらが10個並んでいるところがある。ここでは、方向キーを左に入れたままで滞空(たいくう)しておかないと、すべての夢のかけらを集めることはできない。また、出口の近くには、通常の１ＵＰコインと残数１以下で出る１ＵＰコインが出現する。ササルンがいてダメージを受けやすいが、ボス戦の前なので、これを取って残数を増やしておきたい。

アイテム	時計、ハート小 １UPコイン

★ ……………………１UPコイン



←ここでは、方向キーを左に入れっぱなしにして、ジャンプしよう。そうすれば、すべての夢のかけらを取りつくすことができる。



➡１ＵＰコインがある場所では、ササルンがグルグルと回転している。急いで進む必要はないので、すきをみてコインを取るようにしよう。

VS.BOSS

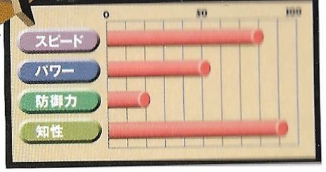
エヴィルシードフ&エヴィルパメラ

EVIL SEADOPH&EVIL PAMELA



DATA

EVIL PAMELA



シードフをパメラに投げろ！

ボス戦の舞台は、中央に切れ目のある半円形の細い通路の上。転(ころ)がってくるゲティー・ボゥをうまく避けながら、エヴィルパメラに向かってエヴィルシードフを投げ、勝利を得よう。エヴィルシードフは、ゲティー・ボゥに乗って向かってきたときに、つかまえるとよい。ゲティー・ボゥを飛び越えるつもりでジャンプし、素早くショットを放てばうまくキャッチできる。エヴィルパメラへの攻撃は、水に顔を沈め、こちらに突撃してくる瞬間がいちばんの狙(ねら)いめだ。



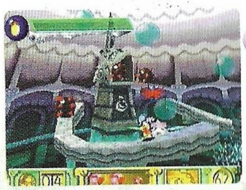
←エヴィルシードフは、通路の切れ目までくると空中で静止する。戦闘に時間はかかるが、ここでつかまえるのは安全策。

エヴィルパメラの主な攻撃



突撃

←一直線につっこんでくるだけの攻撃。スピードはあるが、動きは単調なので、簡単にかわせるはず。左右どちらかによけよう。



水泡攻撃

←大量の泡をぷくぷくと吐いてくる。泡は風だまで破壊することができる。しかし、集中して降ってくるので、よけたほうが無難。

HELP

敵の水泡(すいほう)を10個破壊すると、ハート小が出現する。アイテムにこだわって、ダメージを受けないように。



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 3-1

よみがえる森
～木の村フォーロック～

The tree village, Forlock

ジャグポットに向かったクロノアは、
そこでとらえられていたカラルを助ける。
カラルの話では、
ガディウスによってみんなあやつられてしまい、
城がめちゃくちゃになっているのだという。
クロノアは、カラルの案内で城に向かう。
城についた一行を待ち受けていたのは、
ガディウスにあやつられたシードフ王たち。
見事に撃破して、ガディウスから解放する。
正気に戻ったシードフ王は、
逆流している水をもとに戻し、
枯れた木を生き返らせる。そして、
ガディウスが次に狙うのは、
フォーロックのオババだろうと告げる。
オババの身を案じるクロノアは、
カラルの背にまたがって、
急いでフォーロックの森に戻るのであった。

VISION 3-1 MAP A

深い森の奥が舞台。木の周りに設置された小さな足場が多く、落下しやすいエリアといえる。また、ゴンドラやトロッコなどの仕掛けが数多い。空中から攻撃してくる敵が多いのも特徴だ。



1 入口～ゴンドラ番人の小屋

スタート地点のそばに、ばねじかけのジャンプ台がある。上空には、夢のかけら大のほか、１ＵＰコイン（残数１以下のときのみ出現）があるので、ジャンプ台を使って取っておこう。また、上昇ゴンドラ①のそばには、透明たまごがあるので取り忘れないように。ゴンドラ番人の小屋まで行くと、パペット・ディスプレイが始まり、ゴンドラが動くようになる。

アイテム	夢のかけら大×３、ハート小 透明たまご（夢のかけら小×３）
★	1UPコイン



⬅ジャンプ台の上でジャンプすれば、通常よりも高く跳べる。これからも出てくるので、敵の出ないこの地点で、使い方をマスターしておこう。

➡敵をぶつけて木箱を破壊しなければ、先には進めない。もうひとつの木箱の中には、夢のかけら大が入っているので、破壊して取っておこう。

CAPTURE 攻略編

2 上昇ゴンドラ①～ゴンドラ乗り場①

上昇ゴンドラ①乗って、上昇したら奥の木に向かっていくゴンドラに乗りかえる。奥の木の上部の足場には、たまごに入ったカギとハート小がある。ここには、よろいムゥが出現するので、アイテムを取るときには、注意が必要だ。カギを取ったら、手前の道へ戻り、左側の扉に向かう。扉をくぐる前に、扉の上の道にいる住人を助けておこう。上の道へは、2段ジャンプを使えば上がることができる。

アイテム	時計、ハート小 たまご（カギ）、住人1



←足場の2階には、たまごに入ったカギがある。ここでカギを取っておかないと、この先へ進めなくなってしまう。忘れずに取っておこう。



➡ムゥホッピンが、大きくジャンプしたら、走りぬけてうしろから倒し、住人を救出する。夢のかけら小も、忘れずに取っておくこと。

3 ゴンドラ乗場①～ゴンドラ乗り場②

ゴンドラ乗り場①から奥へ渡ったら、2段ジャンプを使って木箱を破壊。下にいる住人を救出する。そのあと、上昇ゴンドラ②で上昇し、右へ進む。行きどまったら、よろいムゥをつかまえ、奥に見える木箱にぶつける。すると、カギの入った木箱が奥の道に落ちる。また、ここにはハート大があるので、取って体力を回復させておこう。扉の手前の窪地には住人もいるので、助けるのを忘れないように。

アイテム	時計×2、ハート大 木箱（カギ）、住人2・3



←先頭のよろいムゥに敵をぶつけ、よろいをはがしたらショットでつかまえ、次にぶつける。以上の動作を繰り返して倒すようにしよう。



➡よろいムゥの最後の1匹をつかまえたら、この位置から奥の木箱をめがけて投げる。そうすれば、カギの入った木箱が反対側の小道の上に。

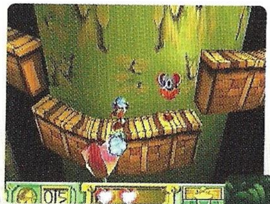
4 ゴンドラ乗場②～つり橋

ゴンドラを降りると、一段下がったところに、2匹のシェルルが待ち受けている。残数が1以下だと、ここに1UPコインが出現する。また、手前の花の中には、住人の入っているたまごがある。高速で移動するシェルルだが、うまくつかまえて花にぶつけよう。

また、つり橋のゲートの上にはハート小があるので、取り忘れのないように。

アイテム	時計、ハート小 住人4（花の中）

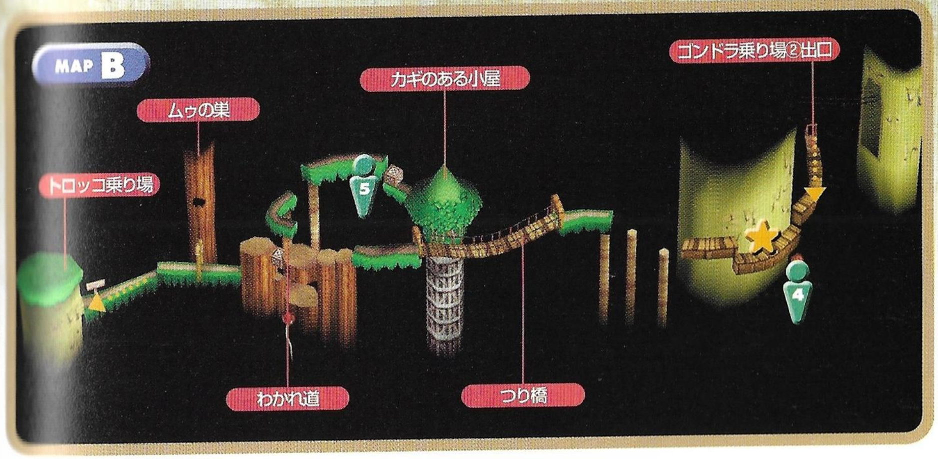
★ ……………………… 1UPコイン



←シェルルが顔を出した瞬間につかまえて、すばやく花に2回ぶつける。動きが速いので、ある程度のダメージは覚悟しておこう。



➡ジャイアントよろいムゥのよろいは、橋のゲート上にいるフラムゥをぶつけてはがす。ふくらませたら上に乗り、2匹めのフラムゥをゲット。



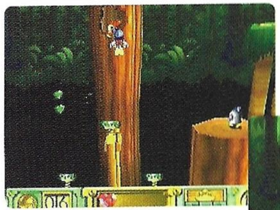
5 わかれ道～トロッコ乗り場

まず、ムゥの巣に行ってムゥをつかまえてきて、よろいムゥを倒す。それから木箱を破壊して、手前の花から1UPコインを取っておこう。

1UPコインを取ったら、カギを取るためにマップ奥の小屋に向かう。小屋の中からダビィが攻撃をしかけてくるので、早めに敵をぶつけて倒しておこう。奥の花の中には、住人5が入っている。ジャンプしながら奥に向かって敵を投げつけ、救出しておこう。

また、小屋の近くにある木箱を破壊すると、ハート小が出現する。

アイテム	時計、花（1UPコイン） 木箱(ハート小)、カギ、住人5（花の中）



←ジャンプして、奥に向かって風だまを撃てば、ムゥをつかまえることができる。





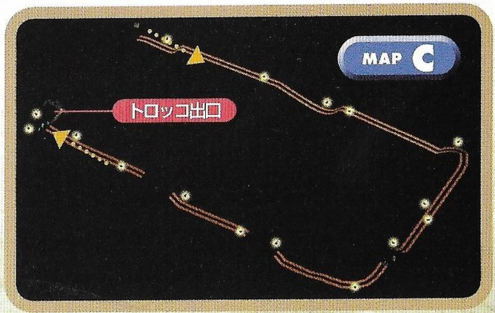
⬆木箱の上で2段ジャンプをして木箱を破壊。1UPコインを取りに下へいく。

←この位置からジャンプして、敵を投げ、住人の入っている花にぶつける。

6 トロッコ

トロッコは強制スクロールで、ジャンプしても下に落ちることはない。アイテムが大量に設置されているので、残らず取るようにしたい。ただし、大量のササルンが待ち受けているので、コースを覚えておかないと、ダメージばかり受けることに。トロッコは左右幅が広いので、左右に動いて敵をかわすこともできる。

アイテム	時計×2、夢のかけら大×4 鏡の精、ハート小×2



CAPTURE ● 攻略編

7 トロッコ出口～横移動ゴンドラ

トロッコの出口を出たら、木箱を破壊してジャンプ台を使えるようにする。そして、敵をつかまえ、ジャンプ台の上から2段ジャンプをして、横移動ゴンドラのあるところまで上がる。

横移動ゴンドラに乗って奥まで進み空中から攻撃してくる敵をつかまえ、ジャイアントよろいムゥにぶつける。ジャイアントよろいムゥが、青い色に変わると左右に動き始め、奥にあるスイッチが見えるようになる。そうしたら、スイッチに敵をぶつけよう。スイッチが赤に変われば、上昇ゴンドラが動くようになる。



⬅敵をかかえたまま、ジャンプ台に乗り、ジャンプする。さらに空中で2段ジャンプを行えば、上段に上がることができる。

➡よろいをはがしたあとで、あやまってザコ敵を当てると、夢のかけら小が散らばる。この位置からだと、消える前に集め切れないので注意しよう。

8 上昇ゴンドラ～行き止まり

上昇ゴンドラを降りたら、青いジャイアントムゥから夢のかけらをいただき、次いで右の足場から奥にある花に敵をぶつける。すると、住人6の入ったたまごが現れる。また、残数が1以下ならば、木箱の上空に1UPコインが出現する。木箱の中には、大きな夢のかけらが入っているので、2段ジャンプで破壊しておこう。行きどまりまで進むと、ビジョンクリアとなる。

アイテム	木箱(夢のかけら大)、住人6(花の中)

★ ……………………1UPコイン



⬅この位置でジャンプしながら、敵をぶつける。すると、花が開いてたまごが出現する。もう一度敵をぶつけて、住人6を救出しよう。

➡木箱を破壊してしまうと、通常のジャンプでは、次の足場に飛び移れない。着地したら、フラムゥをつかまえて、2段ジャンプで飛び移ろう。





KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 3-2

止められた歯車

～大樹のからくり屋敷～

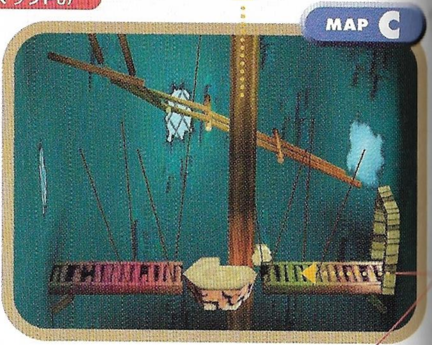
The house of traps in the Giant Oak

フォーロックに戻ってきたクロノアは、
ゴンドラの番人の助けを借りて、
森の奥へと進む。
そして、森の番人に出会う。
森の番人の話では、
オババの屋敷は、敵に占領されて、
みんな追い出されてしまったらしい。
オババを心配してここまで来たクロノアは、
手遅れだと知ってショックを受ける。
……だが、まだ間に合う。
くじけない森の番人は、
木の台の上にクロノアを乗せると、
オババの屋敷に向かって、発射した。
こうして、クロノアは、
オババの屋敷に入ることができたのだった。

VISION 3-2

オババの屋敷とその周辺は、複雑につながった多くの部屋で構成されている。同じ道を行ったり来たりするようなむだのないよう、各マップを参考にして、部屋のつながりをしっかり把握しておこう。









1 中央通路～カギドア①

スタート地点で、ブッピィを奥のネット内に投げこみ、爆発の勢いでスイッチを入れると、リフトが動き始める。リフトに乗ったら、最初の入口で降りる。それから、紫ゲートを経てコンベア室に行き、カギを取り、カギドア①へ。なお、とりあえずリフトを一周させると、コンベア室の裏にある夢のかけら大が取れる。

アイテム	夢のかけら大×2、ハート小 カギ

★……………………たまご(1UPコイン)



⬅ブッピィは、一定時間が経つと自動的に爆発する。スイッチの側に投げてやれば、爆風でスイッチを入れてくれる。

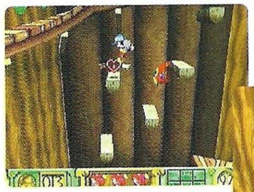


➡コンベアはまだ動いていないので、先に進むことはできない。カギを取ったら、リフトに戻ろう。

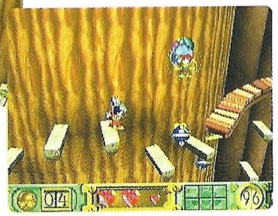
2 カギドア①の外

扉を出たら、小さな足場をジャンプしながら登っていく。敵とぶつかって、足を踏みはずさないように注意しよう。ぶらぶらしているムゥマンキーをつかまえたら、住人1にぶつけて救出する。このとき、付近にいるササルンにぶつからないよう注意すること。

アイテム	時計、夢のかけら大 ハート小、住人1



⬅足場を登りながら、ハート小を取る。ムゥを先に倒してから登るのもいいだろう。



➡ササルンをよけながら、ムゥマンキーをつかまえて、住人にぶつける。タイミングを間違えると、下に落ちる。



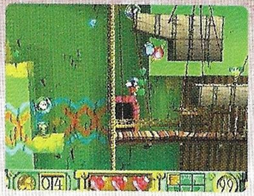
CAPTURE ●攻略編

3 赤ゲート前

スイッチを入れると通路がつながり、先へ進めるようになる。赤ゲート右側にある９個の夢のかけら小は、鏡の精を割ってから集めよう。少し離れた場所にあるが、急いで行けば、時間内に全部取ることができる。

赤ゲート前の上空の夢のかけら大は、左のがけの上から２段ジャンプをして取る。１ＵＰコインの入った透明たまごが出現したら、今度はがけの上からブッピィを投げよう。

アイテム｜時計×２、ハート小、鏡の精　夢のかけら大、透明たまご（１ＵＰコイン）





←飛び降りながら、敵をぶつけスイッチを入れる。風だまを撃ってもスイッチは入る。



←↑スイッチを入れたら、奥にある鏡の精に敵をぶつけて割る。それから急いで下の段に降り、右側の夢のかけら小をすべて集めよう。

4 渡り廊下～オババの塔入口

このルートには、３つのたまごと、住人が出現する。まず、渡り廊下で、住人の入ったたまごを破壊する。このとき、少し離れた場所からブッピィをぶつけないと、爆風でダメージを受けてしまう。シェルルのいる場所の手前には、夢のかけら大の入ったたまごがある。シェルルをぶつけて取っておこう。カギドアの前には、夢のかけら小の入った透明たまごがある。また、手前の木のそばにいる住人を忘れないように。

アイテム｜夢のかけら大、たまご（夢のかけら大）　透明たまご（夢のかけら小×３）、住人２・３

↓→夢のかけら大の入ったたまごと、カギドア前に出現する透明たまご。透明たまごは、この場所を通過しないと出現しない。







→手前の木のそばにいる住人。普通に進んでいると、通り過ぎてしまう。

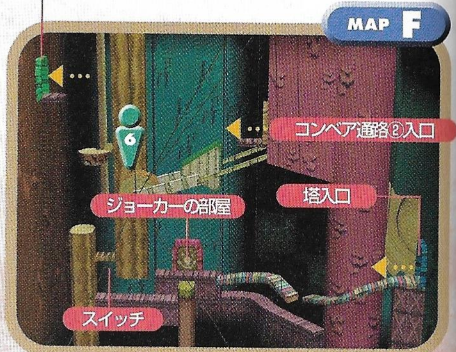
5 オババの塔・スイッチの部屋

スイッチの部屋に入ったら、ブッピィをつかまえてスイッチのそばに投げ、ジョーカーの待つ部屋に急ごう。爆風でスイッチが入り、扉が開くはずだ。

アイテム｜時計、たまご（ハート小）



←スイッチを入れても扉はすぐに閉じてしまう。ブッピィを投げたら、爆発する前に扉へ向かおう。



6 ジョーカーの部屋～動力室（カギドア②）

ジョーカーの部屋では、高台にあるカギを取らなくてはならない。高台に登るためには、連続２段ジャンプという高度なテクニックが要求される。高台の下には、フラムゥがタテに２匹並んでいる。まず、下のフラムゥを使って２段ジャンプする。そして、空中にいる間に、上のフラムゥをつかまえ、すぐに２段ジャンプを行う。上のフラムゥをつかまえたとき、下にさがらないよう注意しよう。

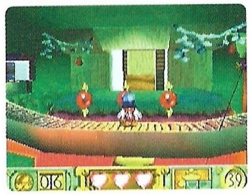
カギを取ったら、左側にジャンプし、滞空。しっかり狙いを定めてショットを放ち、住人を救出しよう。その後、動力室でスイッチを入れ、赤ゲート、緑ゲートをくぐってコンベア室へ。

アイテム｜カギ、時計、住人４



動力室

→動力室に入ったら、左、右、中の順番でスイッチを入れる。スイッチは風だまで押すことができる。スイッチが入ったら、扉を出てコンベア室まで戻ろう。



7 コンベア通路～ゴンドラ乗り場

コンベア通路にはササルンがいて、じゃましてくる。うまくジャンプして、すべてのアイテムを集めよう。コンベアからの着地には、十分気をつけること。塔の外周では、ゲティー・ボウが大量に転がってくる。ジャンプして避けながら上に向かい、夢のかけら、１ＵＰコイン、ハート大などを取ろう。

アイテム｜鏡の精、１ＵＰコイン、ハート大、時計×２　夢のかけら大×３、住人５・６

★……………………１ＵＰコイン





←ササルンがいないタイミングを見はからってジャンプをし、夢のかけらを集める。できるだけ多く取ること。



→ドラムの上にいる住人は、ジャンプして着地する直前に救出。ドラムは逆方向に回転しているので注意しよう。



←ゲティー・ボウは、短い間隔で続々と向かってくる。タイミングよくジャンプして、少しずつ前に進もう。



→残数が１以下なら、この位置にもうひとつ１ＵＰコインが出現する。ボス戦に備えて、残数を増やしておこう。

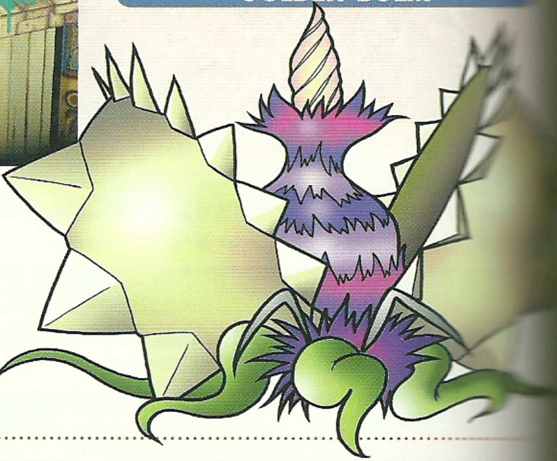
CAPTURE ●攻略編



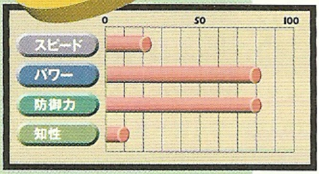
VS.BOSS

ゲルグボルム

GOLDEN BOLM



DATA



バネを使って上から攻撃！

ゲルグボルムに対しては、真上から攻撃しないとダメージを与えることができない。ムゥをつかまえたら、バネを使って大きくジャンプし、ゲルグボルムの上で２段ジャンプをしよう。すると、ムゥがヒットして、ゲルグボルムはダメージを受ける。５発ヒットさせればクリアとなる。



←ムゥをかかえた状態でバネの上に待機しておき、ゲルグボルムが向かってきたら、2段ジャンプをしよう。

HELP

オババが縛(しば)られているトーテムポールの両方の翼に、敵をぶつけて壊(こわ)すと出現。なお、オババに当てると会話が変化。

ゲルグボルムの主な攻撃



突進

←突進して
は、反撃の
ャンス。
の真っ
怒りの
ドがある



テルマの

←体内
た小さな
化して
反撃して
で、2段
てよけよう



ジャンプ&

←ジャン
クロノア
落下して
ジャンプ
地点を
誘導する

～ファントマイルの伝説

鏡の精のいたずら



鏡の精は大のいたずら好き。いろいろなものを鏡に映しては、
2倍に増やし、人を困らせて喜んでいた。
そうして、とうとう、太陽を鏡に映すという、
とんでもないいたずらをしでかした。2倍の太陽は、
夜も休まず大はりきり。夜がなくなると、人々は眠れなくなり、
夢みることもできないありさま。世界を作る材料の、
夢をなくした鏡の精。これには神様もお怒りになり、
鏡の精を封じてしまわれた。さすがのいたずら好きも大反省。
それからなんだと。助けてくれたお礼にと、
鏡の精が、夢のかけらを2倍にしてくれるのは……。

ファントマイル語は、もう覚えたかな？　ここでは、あいさつに使える単語を、ちょっとだけだが紹介しよう。このほかにも、水の王国、太陽の神殿、月の王国それぞれに違う言葉があるので、ゲーム中、お楽しみに！

ーファントマイル語誕生秘話は135ページー

おまけ　ファントルマイル語

クロノア	ルプルドゥー（レッツゴー）
	ラ・ドゥ（うん！／返事）
	トゥラッパー（サンキュー）
フォーロック	チーチクパー（あいさつ）

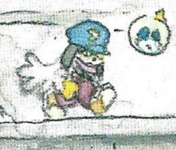
KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 4-1

ねらわれた村

～風がやむ時～

The ruins of the Windy Kingdom



クロノアは、オババに話を聞くために
フォーロックの森に急いだ。
ところが、オババは、
すでにジョカーによってとらわれていた。
クロノアは、ジョーカーのさしむけた
ゲルグボルムを打ち倒し、オババを救出。
月のペンダントについて質問する。
オババは月の国の伝説について語り始める。
月のペンダントは、月の国を呼びだす神秘のカギ。
天空にある太陽の神殿に供えれば、
道が開ける、と。

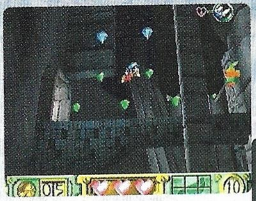
逃げたかに思われたジョーカーだったが、
隠れてオババの話を聞いていた。
そして、月のペンダントがじっちゃんの家に
あることをつきとめ、風の村へと向かう。
ジョーカーの動きに気づいたクロノアは、
近道だが危険の多い、
風の王国の遺跡を通って村へと向かう。

1 風の王国跡入口～廃墟入口ａ

スタート直後に出現するスピンクルは、前後からの攻撃を受けつけない。２段ジャンプで、真上から敵をぶつけて倒すようにしよう。また、スピンクルの上空には、１ＵＰコイン（残数１以下時）が出現する。廃墟入口ａの中には大量のアイテムがあるので、しっかり集めておこう。

アイテム	夢のかけら大×４、時計 ハート小、鏡の精

★ ……………… 1UPコイン



⬅廃墟の入口ａに入ったら、夢のかけらにさわらないよう注意しながら奥まで進み、フラムゥをつかまえて２段ジャンプする。



➡がまんできる限り滞空し、落下直前にショット。こうすれば、次のフラムゥがすぐつかめるので、夢のかけら集めがスピーディー。

2 廃墟１外～廃墟１入口bc～廃墟１内

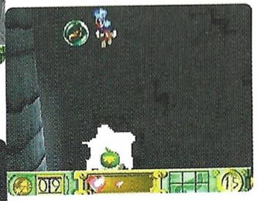
まずは、２段ジャンプなどを駆使して、廃墟の外周を登っていく。そして、入口が２つある場所に来たら、左にある廃墟入口ｂに入る。入口ｂの中には住人がいるので、必ず入っておこう。ここでアイテムを取るためには、連続２段ジャンプが要求される。上のフラムゥが上昇したときに最初のジャンプをすると、うまくいくはずだ。廃墟入口ｃの中にいるジャイアントスピンクルは、体が大きいせいか動きが鈍い。普通のスピンクルより楽に倒せるだろう。

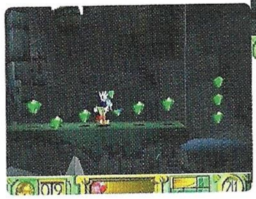
アイテム	ハート小、夢のかけら大、時計 住人１・２



⬅廃墟１入口ｂは、壁が壊れているだけにも見える。ここに入り忘れると、住人全員が集まらない。入口ｃに行く前に寄っておこう。

➡タテに２匹並んだフラムゥを利用した連続２段ジャンプ。





⬅ムゥをぶつけて、ジャイアントスピンクルを倒す。倒すと８個の夢のかけらが出現するので、しっかり集めておこう。

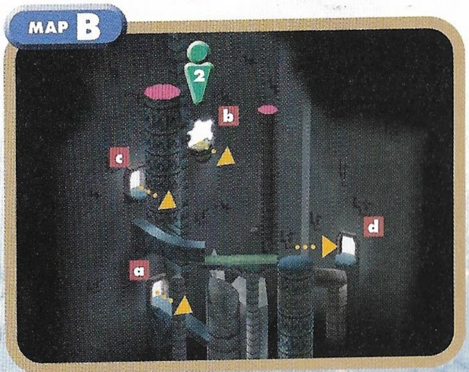
CAPTURE ●攻略編

VISION 4-1

MAP A



MAP B



3 廃墟1出口d～廃墟2入口

グリッヅが大量に出現し、砲撃をしかけてくる。ジャンプを使ってうまくよけながら、風だまで倒していこう。入口付近にある2つの足場は、長時間乗っていると崩れ落ちてしまう。下の足場に乗ったら、すばやくジャンプして上の足場に飛び移り、住人を救出しよう。失敗しても、入口dをくぐって戻ってくれば、足場は復活している。廃墟2の入口へは、2段ジャンプを使用しないと飛び移れない。空中にいる住人も、飛び移る途中で救出しておこう。

アイテム	時計、ハート小 住人3・4



⬅足場が崩れたら、グリッヅのいる石段を登る。そして、いちばん上からジャンプと滞空を使って、住人をショットで救出するという手もある。

➡まず、敵をかかえたまま、ジャンプする。そして、住人の真上で2段ジャンプをして、廃墟2の入口に飛び移る。失敗したら右に戻ってやり直し。

4 廃墟2入口～墓標前の道

ここには、火の玉をあやつるバーニィが出現する。火の玉に当たっただけでダメージを受けてしまうので、不用意には接近できない。グルグル回っている火の玉の輪が大きくなった瞬間にジャンプして飛びこみ、倒してしまおう。また、壁から突然出現するプラウムも要注意だ。たまごには、1UPコインが入っている。

アイテム	時計 たまご（1UPコイン）



⬅たまごの中には、1UPコインが入っている。取り忘れることのないように。

➡火の玉の軌道が大きくなったときが狙いめだ。風だまで倒してしまおう。

5 回転板

ここには、3つの回転板が並んでいる。回転板の上でじっとしていると、下に落ちて倒れてしまう。回転板の上に飛び乗ったら、すぐにジャンプして次の足場に移ろう。2つめと3つめの回転板は、次の足場まで距離があるため、通常のジャンプでは届かない。2段ジャンプを使って飛び移るようにしよう。

また、サミィが攻撃をしかけてくる足場の上空には、夢のかけら大がある。サミィの攻撃をかわしながら、連続2段ジャンプで取ろう。

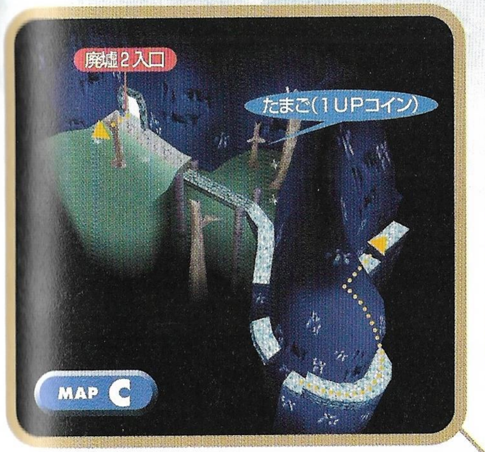
アイテム	ハート大、時計 夢のかけら大

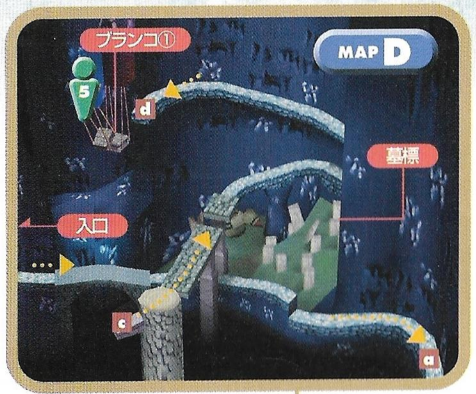


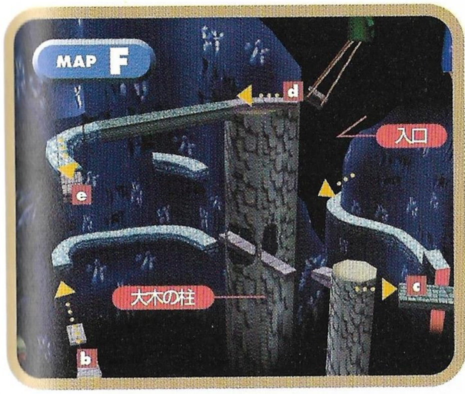
⬅回転板を飛ぼうとすると、奥からサミィが攻撃してくる。ここでサミィを倒すのは難しいので、よけながら進むほうが無難。

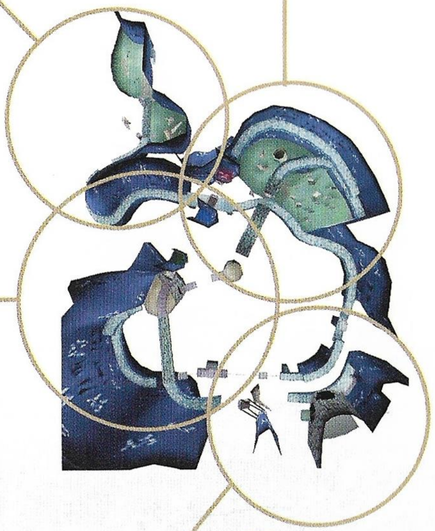
➡最初の回転板の下には、足場があるので落ちても大丈夫。ここで、足場の上にどれくらい乗っていられるかを確かめておこう。

ビジョン3までに比べ、敵も強くなっており難易度も上がっている。特に、バーニィは正面から風だまで倒すことができないため、苦労するはずだ。これまでにどれだけのテクニックを身につけているかが、問われるビジョンといえる。













6 大木の柱～ブランコ①前

大木の柱の手前の上空には、１ＵＰコインのある足場がある。この足場は、２段ジャンプしないと昇ることができない。見逃して取り忘れないように注意しよう。また、大木の柱にはハート小もある。大木の柱から先に進むと、鏡の精がいる。鏡の精を割ったら、スピードを落とさずにササルンをくぐりぬけ、すかさずジャンプすれば、すべての夢のかけらを取ることができる。夢のかけらを取り終わるころになると、突然ブラウムが出現するので注意していこう。

アイテム	ハート小、１UPコイン 鏡の精、時計



⬅大木の柱の左上空にある１ＵＰコイン。普通に進んでいたら見逃してしまう。貴重なアイテムなので、ぜひ取っておきたい。



➡鏡の精を割ったあとは、より多くの夢のかけらを集めたい。しかし、ダメージを受けては、意味がない。ササルンには注意しよう。

7 ブランコ①

難しそうに見えるブランコだが、接近したときに飛び移るだけでいい。あまり怖がらずに、思いきって飛び乗ること。また、残数が１以下だと、１つめのブランコの上に１ＵＰコインが出現する。また、２つめのブランコの上にいる住人は、３つめのブランコから救出しよう。

アイテム	住人5

★ ……………………1UPコイン



⬅残数が１以下なら、１つめのブランコの上に１ＵＰコインが出現する。



➡３つめのブランコから、敵を投げつければ、安全に住人を救出できる。

8 ブランコ②～廃墟出口

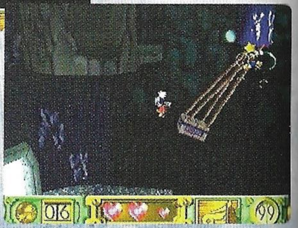
ブランコの左上に、夢のかけらが大量にある足場がある。まず、ブランコの上に立ち、フラムゥをつかまえて２段ジャンプで左上の足場に飛び移ろう。夢のかけら小が９個、大が１個用意されているので、取り忘れることのないようにしたい。

ブランコの上の住人は、風だまでも助けることはできるが、タイミングが難しく失敗すると落ちてしまう。つかまえた敵を住人にぶつけて、助けるほうが安全だ。

アイテム	夢のかけら大 住人6



⬅バーニィをつかまえてからブランコに乗れば、左上の足場に簡単に乗ることができる。つかまえてないなら、フラムゥを活用する。



➡ブランコが左端にきた瞬間に、ジャンプしながら敵を住人に投げる。ブランコに着地しそこなったら、滞空しながら地面に降りる。

KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 4-2

風がやむ時

～巨大魚の氷窟～

The Leviathan's Ice Cavern

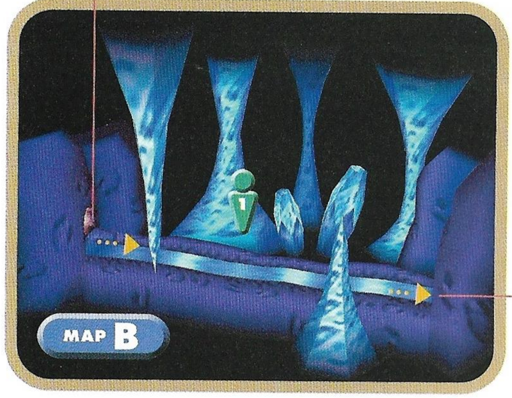
じっちゃんを守るため、
風の村へと急ぐクロノアは、
近道である、
風の王国跡へと足を踏み入れた。
3000年前に、光と闇の軍勢が激戦を繰り広げたと
言い伝えられている場所だけあって、
兵士の霊だと噂されている、
ブラウムなどの敵が出没する危険な場所であった。
だがクロノアは、
さまざまな危機を乗り越えて、
なんとか風の王国跡の通過に成功する。
しかし、その先には、
さらに不気味な雰囲気が漂う、
新たな難所が待ち受けていた。
冷気漂う氷窟。
そこには、
パメラやカラルたちの先祖のものと思われる、
巨大魚たちの骨の化石が、
静かに横たわっていた……。

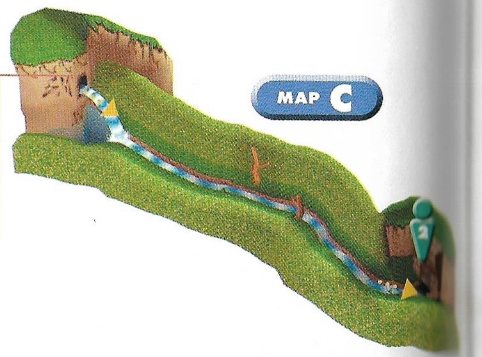




VISION 4-2

巨大魚の氷窟というだけあって、全体的に薄暗く、重苦しい雰囲気が漂う。さらに、プラウム、バーニィといったゴースト系のキャラクターほか、強力な敵が多数出現してクロノアを悩ませる。特に巨大魚の骨の周辺は難易度が高い。効率よく体力を回復しながら進む必要がある。





1 急坂～氷窟入口

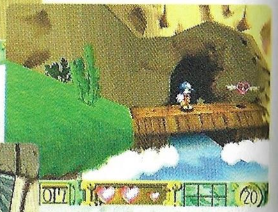
急坂に立つと、何もしなくても自動的にすべり落ちていく。ジャンプは可能なので、ササルンに気をつけながら慎重にすべっていこう。ササルン以外にはムゥしか出現しないので、問題はないはずだ。残数が１以下だと、最初の坂を下りたところに、１ＵＰコインの入ったたまごが出現する。水流は強制スクロールのため、ジャンプするタイミングに失敗すると、アイテムを取り逃がすことになる。住人、夢のかけら大、１ＵＰコイン、ハート大の位置をよく覚えておいて、うまくジャンプしよう。

アイテム 透明たまご(ハート小)、時計、1UPコイン ハート大、夢のかけら大、住人1・2

★ ……………………たまご（1UPコイン）



←急坂では、いちばん手前のササルンが上昇した瞬間にすべり始めれば、ノーダメージで抜けられる。



→水流の入口には、ハート小の入った透明たまごがある。

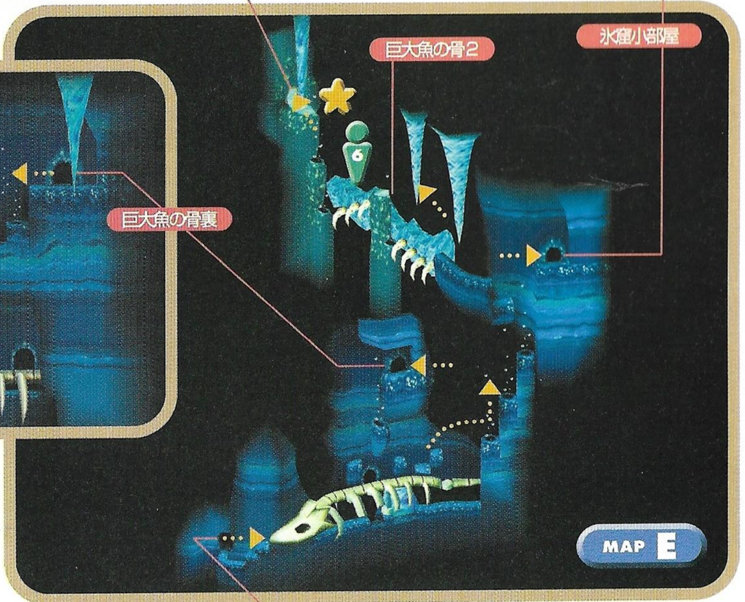


←水流の出口付近。早めにジャンプして、滞空を使わなければ、夢のかけら小を取ったうえで住人は助けられない。











2 スイッチの氷窟

氷窟に入ると、緑の岩が行く手をふさいでいるが、敵をぶつければ破壊することができる。また、水泡が吹き出しているところがあるが、この水泡に乗ると、上昇することができる。地面に緑の岩が2つ埋まっているところがあるが、この下には住人がいる。敵をつかまえたら、2段ジャンプで下に叩きつけ岩を破壊しよう。住人を救出したら上に向かい、左側にあるスイッチを入れて赤い岩を壊そう。

アイテム	時計、夢のかけら大 住人3



⬅スピンクルはつかまえることができない。漂うブラウムをつかまえて、2段ジャンプで岩を壊そう。岩は2つあるので、2回繰り返す。



➡左側に、緑の岩に閉ざされた小部屋がある。風だまをぶつけてスイッチを入れると、巨大な赤い岩が壊れ、巨大魚の骨に進めるようになる。

3 巨大魚の骨裏

巨大魚の背骨に乗ったら、バーニィを使って2段ジャンプで上の足場に乗る。すると、フラムゥが2匹現れるので、そのフラムゥをつかまえて、連続2段ジャンプで上昇し、水泡に飛び乗ろう。これで、巨大魚の骨裏に回りこむ入口へたどり着ける。骨裏では、プカプカ水泡に乗ったまま左方向に進み、住人を救出。その先にある1UPコインと夢のかけらは、サーッと落下しながら、一気に気分よく取ろう。

アイテム	時計、1UPコイン 住人4



⬅連続2段ジャンプと水泡を使って上がると、骨裏に入るための入口がある。住人を救出しなければならないので、骨裏には必ず行こう。



➡住人を助けたら、水泡の流れを抜け、1UPコインめがけ垂直に落下。アイテムを取ったら、右下の出口から、骨前に戻ってこよう。

4 巨大魚の骨下

骨裏から表に戻ったら、尻尾のあたりにある緑の岩を破壊して骨の下に降りる。骨下はアイテムの宝庫で、回復にはもってこいのポイントだ。巨大魚の骨周辺にはアイテムが少ないだけに、ここで回復しておきたい。

体力に余裕があるなら、最初に鏡の精を割り、夢のかけらを集めてからたまごの中のハートを取ろう。鏡の精の効力がある間に夢のかけらを全部集めれば、36個のアップが望める。

アイテム	たまご（ハート大） 夢のかけら大×2、鏡の精



⬅鏡の精を割ったら、ササルンに気をつけながら、急いで夢のかけらを集める。狭い場所に集中しているので、時間内に全部取れるはずだ。

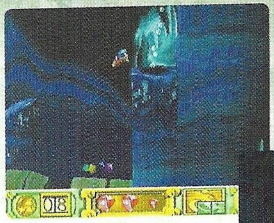


➡ハート大を残しておくと、ササルンと接触してダメージを受けても、すぐに回復できる。体力が半分以上あるなら、回復はあとまわしにしよう。

5 水泡階段

階段状の岩底から、水泡が吹き上げている。水泡に乗って進んでいけば、簡単に上まで行くことができる。敵も少ないし、それほどテクニックも要求されない。ダメージを受けることもないので、さっさと進むようにしよう。途中、1UPコインがあるので、取るのを忘れないように。ダメージを受けてないなら、ハート小は氷窟小部屋に行ったあとで取ろう。

アイテム	1UPコイン、時計、ハート小



⬅フラムゥを空中でつかまえ、このまま速攻で2段ジャンプして水泡の階段に乗る。



➡1UPコインの横で方向キーを左に入れ、コインを取ったらすぐ右に戻そう。

6 氷窟小部屋

水泡階段を登りきったところの右上に、氷窟小部屋がある。2段ジャンプを使って入口に上がり、中のアイテムをすべて取っておこう。中には、住人と夢のかけら大が。夢のかけら大のある足場は高いところにあるので、2段ジャンプが必要となる。

アイテム	夢のかけら大 住人5



⬅スピンクルのいるところから、2段ジャンプを使って小部屋の入口まで上がる。



➡フラムゥを使った2段ジャンプで足場に上がり、夢のかけら大を取り、住人を救出。

7 巨大魚の骨2～出口

巨大魚の骨の前には、スピンクルが2匹いる。スピンクルが去ったあと上にあがり、プラウムをつかまえて、2段ジャンプでかたずけよう。

巨大魚の骨は、クロノアが乗るとすぐに折れてしまう。テンポよくジャンプして、一気に通りぬけよう。住人は、空中でフラムゥをつかまえ、2段ジャンプしながら救出する。さらに、着地前に、夢のかけら大を取っておこう。夢のかけらを取りそこなったら、出口前の水泡から2段ジャンプして夢のかけらを取る。骨に着地したら、すぐに水泡めがけてジャンプすること。

アイテム	夢のかけら大、住人6

★ 1UPコイン



⬅出口前にいるフラムゥは、いちばん左に寄ったときに緑の岩の上からジャンプすれば、取ることができる。



⬆水泡から、フラムゥを使った2段ジャンプで右へ。



⬆夢のかけらを取ったら、骨に着地し、水泡に戻る。

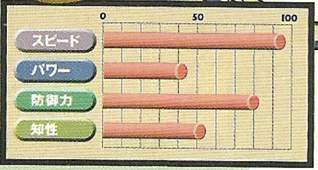
VS.BOSS

バラディウム

BARADIUM



DATA





胸の模様をねらえ！

前後に大きく揺れるつり橋が戦いの舞台。つり橋が手前にきたときにフラムゥをつかまえ、バラディウムの近くに寄ったときにぶつけよう。狙う場所は、胸で光っているカラーパネルだ。パネルの色は赤色、青色、黄色、緑色の4色で、各色が2枚ずつ。このパネルの色は、赤色が空中機雷、青色が石柱攻撃、黄色がザガード射出、緑色が飛石弾攻撃と、バラディウムが繰りだす4種類の攻撃に対応している。破壊すれば攻撃の種類が減るので、苦手な攻撃の色を優先的に消すといいだろう。また、バラディウムは攻撃を仕掛ける前に、羽の色を次に出す攻撃の色に変化させるので、予測して応戦の準備をしよう。

HELP

バラディウムの降らせる柱の中に、1本だけ色の違うものがある。これに敵をぶつけるとハート小が出現する。一度ハート小を出現させると、色違いの柱が出なくなる。しかし、いちばん高い位置にいるフラムゥを倒せば、再度出現する。

バラディウムの主な攻撃



石柱攻

←障害物
の石柱を、
するつ
上に降
ぶつから
素早く



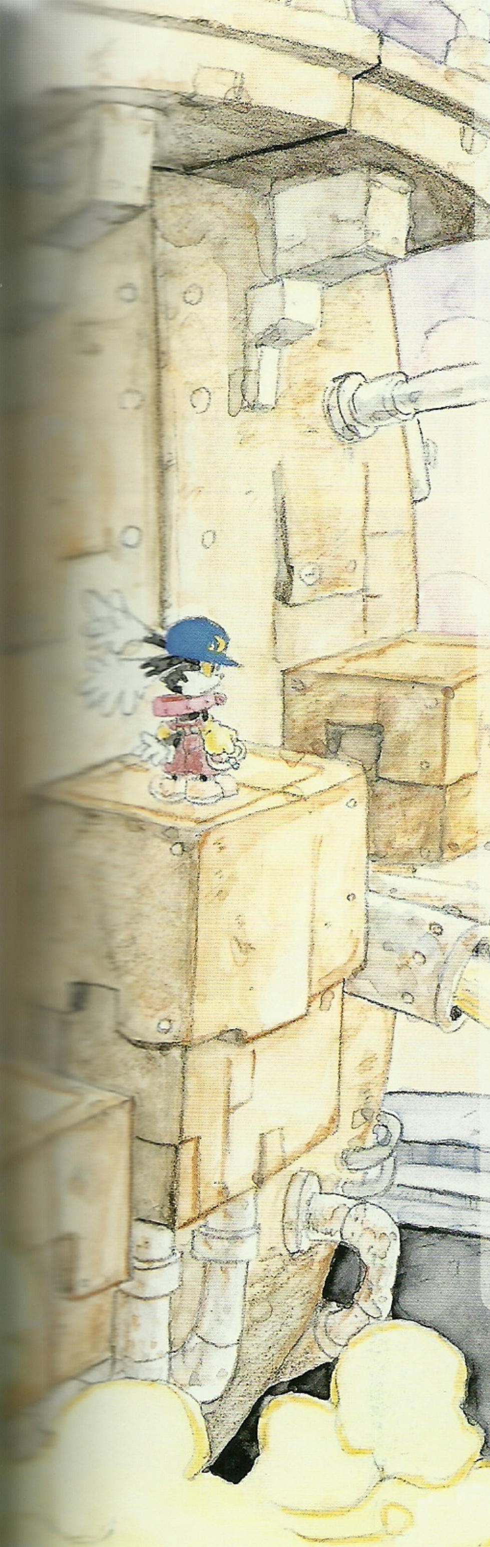
空中

←大量の
に発
かし、
単によ
きる。
とダメー



ザガード

←つ
突進して
をジャン
るか、
して、
として



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 5-1

四つの宝珠

～太陽の神殿コロニア～

The Sanctuary of the Sun, Coronia

じっちゃんを心配するクロノアは、
風の王国の遺跡、そして巨大魚の氷窟という
危険な場所をくぐりぬけ、ようやく村に戻ってくる。
村は平静を保っているように見えた。
“じっちゃーん”
叫びながらクロノアは走る。
だが、無惨にもじっちゃんは、
クロノアの見ている前でジョーカーに襲われ、
月のペンダントは奪われる。
つり橋まで来たクロノアを待っていたのは、
ジョーカーの声であった。
“一足遅かったですな”
怒りにふるえるクロノアは、
ジョーカーのさしむけたバラディウムを倒す。
しかし、じっちゃんの傷は深く帰らぬ人に……。
悲しみにくれるクロノアは、
ヒューポーにはげまされ、
月のペンダントを追って
太陽の神殿に向かうのだった。

1 赤宝珠コース出発点～回転ドラム

スタート地点から、赤宝珠コースのある左方向に進む。コースの途中に宝珠の看板が表示されているので、迷うことはないはず。看板前の住人を2段ジャンプで救出したら内部へ。溶鉱炉やバーナーには十分気をつけよう。移動リフトに乗ったら、奥にある標的に敵をぶつけておこう。すると、標的が倒れ、折り返しルートの役目を果たすようになる。

アイテム | 時計、住人1

★ ……………………たまご(1UPコイン)



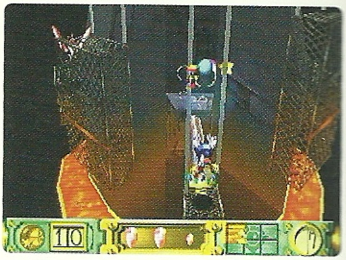
←移動リフトと、回転ドラムの上から標的を狙う。不安定な土台の上で、バランスをとりながら奥にある標的を狙わなければならない。

2 金網デッキ～赤宝珠

金網のすき間からは、フィフィがはね上が
る。突然、出現するのでびっくりするが、上
を繰り返すだけなので危険はない。風だまで
らませて、2段ジャンプに使ったり、住人に
たりして活用しよう。住人はバネのジャンプ
にいるので、救出を忘れないように。

ここでは、狭い足場が続く場所を渡り歩
ばならない。慎重に進むようにしよう。

アイテム | 夢のかけら大、住人2



あるので、極力注意しよう。

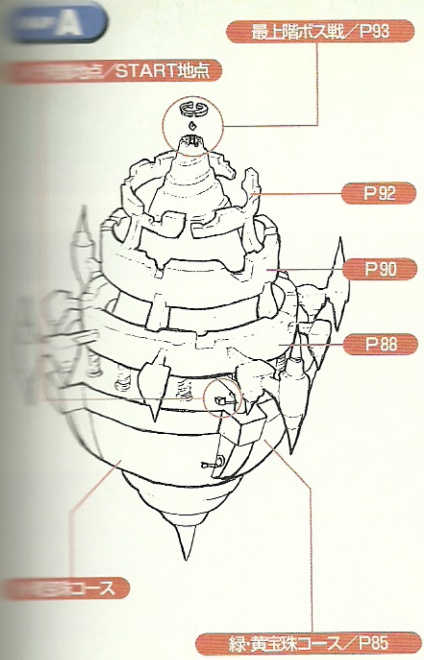


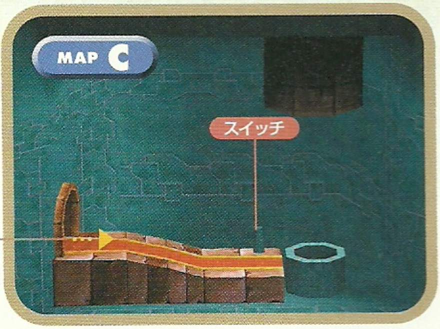




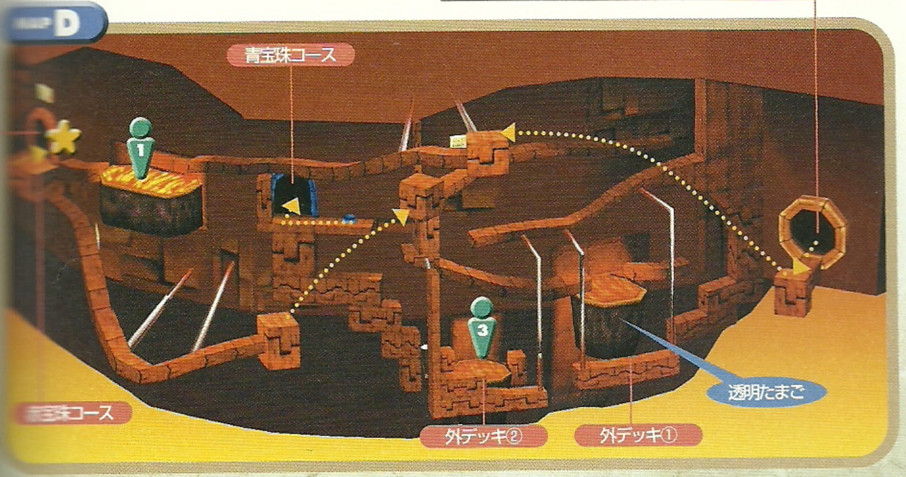
VISION 5-1

4つの宝珠を集めるマップ。コースは複雑に入り組んでいるが、コースの入口には、表示板が掲げられているので、迷うことはないはずだ。溶鉱炉(ようこうろ)など、落ちたら終わる場所が多く危険が多い。







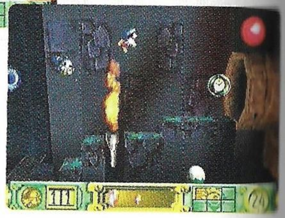


3 赤宝珠～ゴール

赤宝珠を取ったら、鏡の精を無視して上の足場へ。すると、ササルンが左右に動きはじめるので、どういうタイミングで動くのかをまず把握しよう。動きをつかんだら、敵をぶつけて、鏡の精を割ろう。割ったら、ササルンをよけながら速攻で金網の上へ。2段ジャンプを使って、上空の夢のかけらを取る。金網の下の夢のかけらは、一段下の足場から、滞空を使って右に移動、次いで落下という順で効率よく取る。

アイテム	時計×2、夢のかけら大 ハート小、鏡の精


←鏡の精を割ったら、上にある夢のかけらから集める。下から集めると、登っていく間に時間切れとなってしまうからだ。


➡高々と吹き上がる炎。煙突の前には、画面の奥から敵が飛び出してくるので、ムゥをつかまえ2段ジャンプで余裕を持って渡ろう。

4 青宝珠コース～外デッキ①

途中までは、赤宝珠コースと同じルートを進む。そして、赤宝珠コースの入口の手前で右に曲がり、青宝珠コースに入っていく。

途中、チェーンについた鉄球を振り回すアルゴルが出現する。素早く接近して倒さないと、鉄球によってダメージを受けてしまう。チェーンの部分が長いので、思いきってふところに飛びこめば、鉄球は意外と当たらない。どれだけ素早く接近できるかがポイントとなる。

アイテム	時計 透明たまご（夢のかけら大）


←1か所にとどまって、鉄球を振り回すアルゴル。鉄球が反対側にいった瞬間に素早く接近すれば、より安全に倒せるはずだ。


➡外デッキ①の上空には透明たまごが隠されており、デッキのこの位置でジャンプすれば出現する。中には、夢のかけら大が入っている。

5 外デッキ②～ゴール

住人3を救出するとき、わざわざゴンドラに乗って接近し、敵をぶつける必要はない。住人の入ったたまごは、外デッキ②の上からでも十分に狙うことができるのだ。外デッキ②の上なら、狙いを外しても、すぐに次のムゥをつかまえることができるので便利。

奥面の左へ進むと、グリッツが砲撃をしかけてくる。追いかけてはこないので、無理に倒す必要はない。

アイテム	ハート小、時計、夢のかけら大 住人3・4


←外デッキ②では、住人救出と同じ要領でよろいムゥも倒しておこう。敵をぶつけて、よろいをはぎ、青くしてしまえば簡単に倒せる。


➡アルゴルがいる直前には、画面の奥から手前に向かって、敵が次々と飛んでくる。これらの敵の中で、つかまえることができるのはムゥだけ。

6 緑宝珠コース～わかれ道右

表示板に従ってバネのジャンプ台まで進んだら、思い切りバネの上で跳ねて、画面奥へ敵を投げ、入口aを開くスイッチを入れる。そのあと、わかれ道で右のルートを選ぶ。わかれ道の手前にいるアルゴルをうっかりやり過ごしてしまうと、上の道に乗ったときめんどうなので、下のルートにいるうちに、ウロチョロするムゥをふくらませて、やっつけておこう。

アイテム	時計×2・たまご(夢のかけら大) 夢のかけら大×2

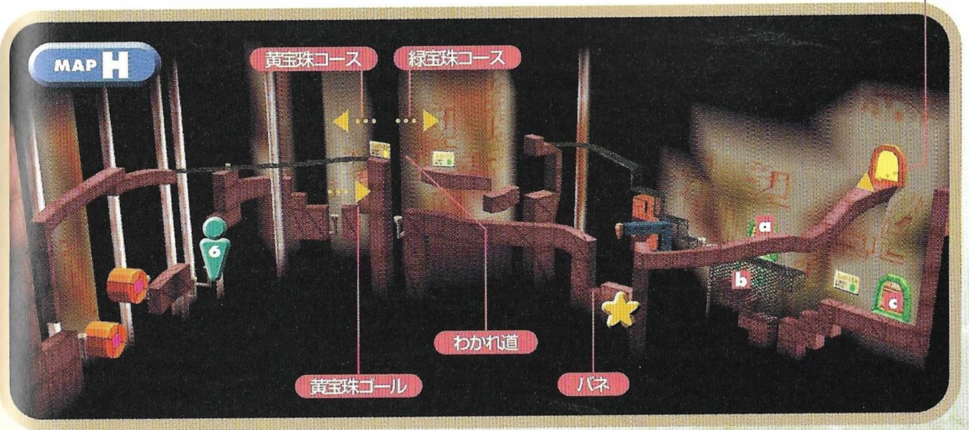
★……………………たまご(1UPコイン)


←スイッチは、この場所からしか狙うことができない。奥に向かって敵を投げスイッチを入れよう。スイッチが入ると入口aが開く。


➡夢のかけら大の入ったたまご。通路の奥を上下しているため、下がったときは、見えなくなる。見逃したまま取り逃すことのないように。





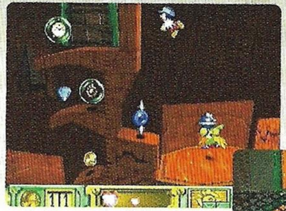


7 緑宝珠コースゲートa~b

ゲートaに入ったら、2段ジャンプで溶鉱炉を飛び越え、スイッチを入れる。溶鉱炉は、落ちたら終わりなので、慎重にジャンプしよう。

そして、ゲートbに入り、ゲートcを開くためのスイッチを入れる。ゲートbの外は、金網に囲まれていて、直接ゲートcに向かうことはできない。そこで、ゲートaに戻り、外に出てからゲートcに進もう。

アイテム	時計、夢のかけら大、ハート小



⬅フワフワ飛んでいるフラムゥをうまくつかまえ、ササルンに注意しながら2段ジャンプで、溶鉱炉を飛び越える。

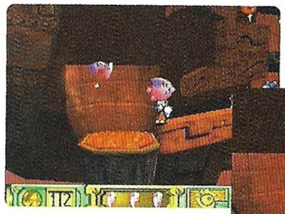


➡ゲートbのスイッチの右手にハートが見える。しかし、ゲートbのまわりは、金網に閉ざされており、何も取ることができない。

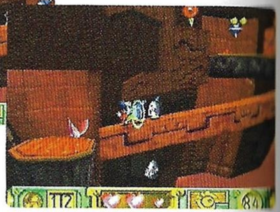
8 ゲートc~ゴール

ゲートをくぐったら、落下→滞空技（29ページ参照）を使い、住人を救出しよう。その下の1UPコインも同じ方法で取っておくといい。下に降りたらフィフィをつかまえ、先頭のよろいムゥに投げ、よろいをはがす。あとは、ショットを連発して、残りのよろいムゥを倒す。

アイテム	時計×2、夢のかけら大 1UPコイン、住人5



⬅飛びはねるフィフィをつかまえる。この位置なら、よろいムゥも向かってこない。



➡ショットの連打は、押しだされないように、できるだけ右のほうでおこなう。

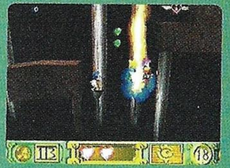
9 黄宝珠コース

わかれ道までは、緑宝珠コースと同じルートを進む。途中までは、アルゴルにさえ注意していれば、危険な場所はない。アイテムを集めながら、慎重に進んでいこう。

回転ドラムの上空には、鏡の精とタテ3列の夢のかけらがある。まず、右のドラムでフラムゥをつかまえ、鏡の精の真上で2段ジャンプを決め、鏡の精を割ると同時に、中央の列の夢のかけらを取る。そのあと、頂点で滞空し、左に寄り落下。左列の夢のかけらを集めたら、右のドラムに移動し、2段ジャンプで右列の夢のかけらを集める。これで、効率よく取れる。



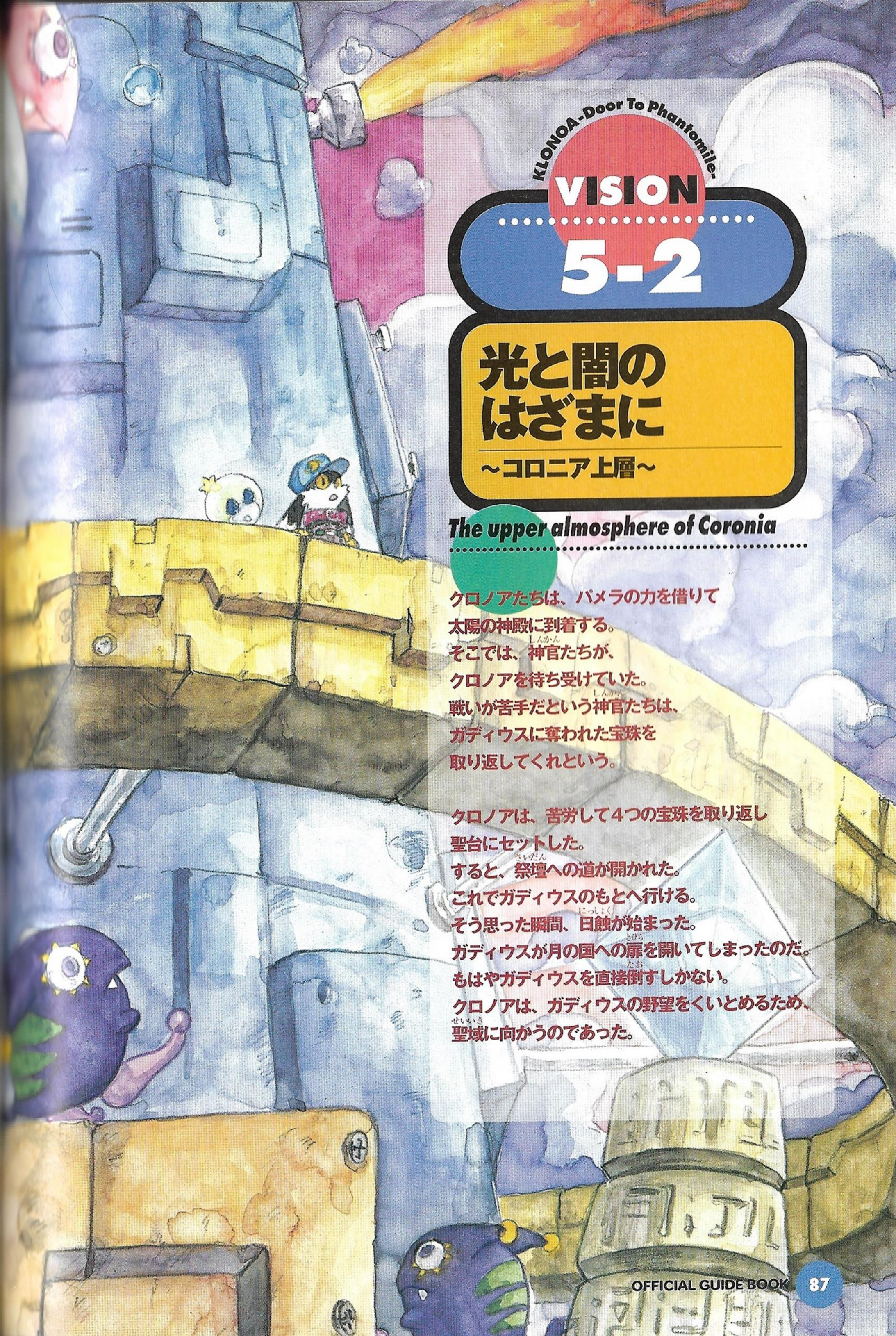
⬅クロノアがドラムの上に乗ると、フラムゥが出現して、2段ジャンプが可能になる。フラムゥの動きを読んでから、鏡の精を割り、2段ジャンプで夢のかけらを取ろう。





⬆左のように、炎がやんだ瞬間噴突の上に立ち、たまごに敵をぶつけてもいい。2段ジャンプで助けることもできる（右）。

アイテム	時計×2、夢のかけら大、鏡の精 ハート小、1UPコイン、住人6



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 5-2

光と闇のはざまに

～コロニア上層～

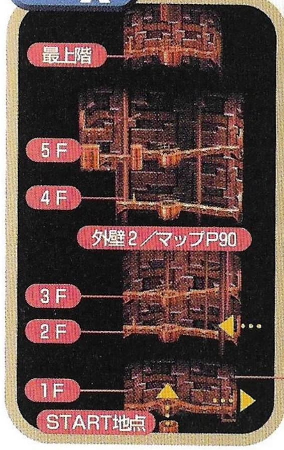
The upper almosphere of Coronia

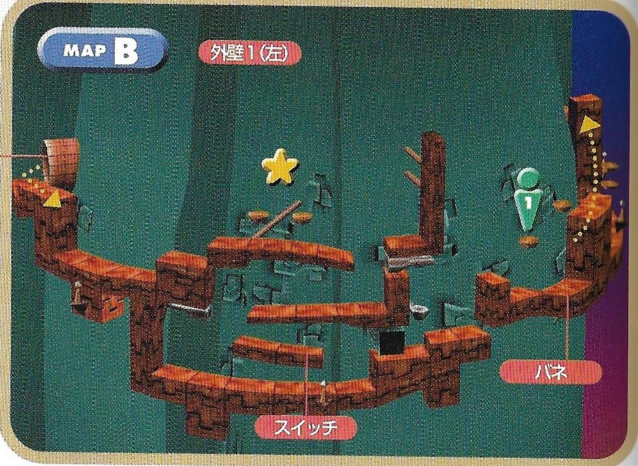
クロノアたちは、パメラの力を借りて
太陽の神殿に到着する。
そこでは、神官たちが、
クロノアを待ち受けていた。
戦いが苦手だという神官たちは、
ガディウスに奪われた宝珠を
取り返してくれという。

クロノアは、苦労して4つの宝珠を取り返し
聖台にセットした。
すると、祭壇への道が開かれた。
これでガディウスのもとへ行ける。
そう思った瞬間、日蝕が始まった。
ガディウスが月の国への扉を開いてしまったのだ。
もはやガディウスを直接倒すしかない。
クロノアは、ガディウスの野望をくいとめるため、
聖域に向かうのであった。

VISION 5-2

マップが複雑なうえ、同じような背景が続くために、ルートをつかみにくい。プレイする前に、各ページのマップを参考にして、ルートを頭に入れておこう。また、このビジョンでは、日蝕になると画面が暗くなり、敵キャラがエクリプスになる。





1 外壁1(左～右)

最初のスイッチのあるところには、たまごが2つある。夢のかけら大と、ハート大が入っているので取っておこう。2つめのスイッチを入れると、黒いブロックが突きだしてきて、上に進めるようになる。

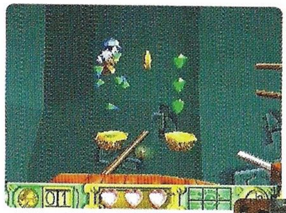
アイテム	たまご(夢のかけら大) たまご(ハート大)、住人1

★ ……………… 1UPコイン

日蝕で足場ができる




⬆小さな足場は、通常は上に乗ることができないが、日蝕が始まると大きくなり、乗れるようになる。



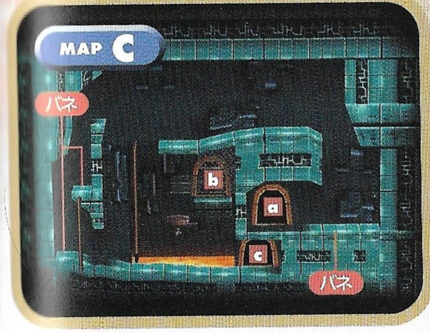
⬅スタート直後の足場の上には、1UPコイン(残数1以下時)が出現する。日蝕になって足場が大きくなってから取るようにしよう。



➡スイッチの横には、たまごが2つ並んでいる。回復アイテムのハート大があるので、必ず取ってしっかり回復。



⬅住人1は、普通に進んでいては見えないところにいる。この位置にいるので、日蝕で足場ができたら、ジャンプして助けにいくようにしよう。





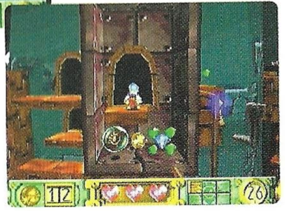
2 ゲートa～b～c

ゲートaを入ったら、バネを使った2段ジャンプで上へ昇り左へ。その後、落下→滞空で下段の金網かリフトの上へ降りる。リフトに乗ればゲートbへ出られる。アイテムを取ったら、再びリフトに乗って戻り右方向にあるゲートcに向かおう。ササルンとアルゴル以外には、強敵がおらず、比較的楽に進めるエリアだ。なお、右側にあるバネは、リフトに乗りそこなったりしたときに、やり直しに使おう。

アイテム	時計、ハート小、1UPコイン 夢のかけら大×2、住人2



⬅リフトに乗って奥に進む。ただ、前後に動くリフトは位置をつかむのが難しい。アルゴルをつかまえて下に降り、2段ジャンプで乗るのもいい。



➡ゲートbの外は、アイテムの宝庫。夢のかけら大、住人2、1UPコインがある。日蝕が始まる前に素早くアイテムを集め、住人を救出しよう。

3 ゲートc～エレベーター室2F

ハート小の入った、たまごのある場所には、よろいムゥ(金)など強い敵がいる。もたもたしていると、やられてしまうので、たまごを取ったら、さっさと先に進もう。階段を登りきったら、左方向に進んで住人3を救出する。途中にあるバーナーは、2段ジャンプで一気に越えるか、炎がやんだときに足場にして渡ろう。

アイテム	たまご(ハート小) ハート小、住人3



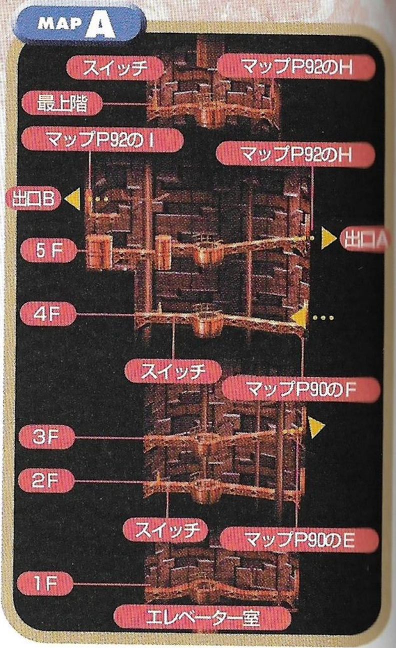
⬅たまごのある場所は、強敵のひしめく危険地帯。日蝕にならなくても、強い敵が多いので、早く立ち去りたい。



➡階段の先にある足場には、フラムゥがいる。2段ジャンプを使えば、日蝕を待つ必要はない。









4 外壁2(左)~外壁2(右のゲートd)

鏡の精は、日蝕になるのを待ってから、割らなければならない。そうしなければ、足場の上にある、夢のかけらが集められないからだ。効率よく集めれば、時間内にリフトの手前の夢のかけらも取ることができる。リフトでは、吹きだしてくる炎に注意しよう。また、リフトは進むのが遅いので、アイテムを取るとき、斜め前方に飛び過ぎると、着地が難しくなるので注意。ゲートd前には、よろいムゥなど、風だまの通用しない敵しかいない。よろいムゥたちは、リフトに乗る前に、敵をぶつけて青くしておこう。手前のデッキ上にいる住人救出も忘れないこと。

アイテム 鏡の精、夢のかけら大、1UPコイン ハート大、時計、住人4



←まず、日蝕になるのを待って、鏡の精を割る。うまくすれば、夢のかけらが、合計で38個アップする。

➡リフトの上でジャンプするときは、着地に注意する。

←スフォークは、正面から突っこんでくるので、よけずに風だまでつかまえて、よろいムゥたちにぶつけよう。

5 ゲートd~ゲートf

ややこしいルートだが、下記の手順で進めば効率がいい。まず、2段ジャンプを使って、いちばん上まで登っていく。そして、右上に進みスイッチを入れる。それから下に行き、つきあたりのスイッチを入れる。ここには、ハート小が2つあるので、回復しておこう。2つめのスイッチを入れると、もとの場所に出る。

そこで、もう一度上に上がり、今度は左側に進む。ゲートeに入って、アイテムを集めたら、戻ってきて左端にあるスイッチを入れる。黒いブロックが引っこみ、下に降りられるようになったら、ゲートfをくぐる。

アイテム 時計、1UPコイン、夢のかけら大 ハート小×2、住人5・6



←後方の台からフラムゥが下がりきった瞬間を狙って2段ジャンプをすると楽に連続2段ジャンプが決まる。

➡スイッチの手前には、ハート小と住人。

←ゲートeの外には、住人、1UPコイン、夢のかけらが。遠回りにはなるが必ず寄っていこう。

6 外壁2(右のゲートf)~エレベーター室4F

ゲートfをくぐったら、リフトを越えて、右のつきあたりまで進む。ここで、奥にあるスイッチに敵をぶつけ、黒いブロックを引っこめる。ついでに、たまごに入ったハート大も取っておこう。リフトで奥に進んだらスイッチをOFFにして黒いブロックを出し、これを足場にして右上の台へ。ここで日蝕になるのを待つ。

アイテム たまご(ハート大)



←敵をぶつけて、スイッチを入れたら、たまごを破壊してハート大を取る。あとに備えて、しっかり回復しておこう。

➡エレベーター室の入口は、ここの上にある。日蝕を待ってから、足場をつたって登っていこう。

CAPTURE 攻略編

7 エレベーター室５Ｆ～最上階

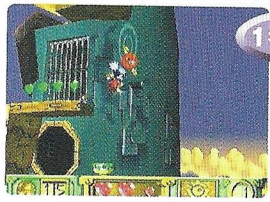






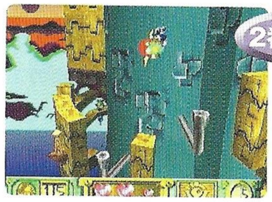
外周を回りながら４つのスイッチを入力していく。スイッチを全部入れたら、ムゥのおりが開くので、つかまえてエレベーター室に戻り、２段ジャンプで左端にある最上階への入口へあがる。リフトに乗って、最上階に行き、エレベーター室のスイッチを入れればクリア。

アイテム	時計×２、ハート大 １UPコイン
★	１UPコイン



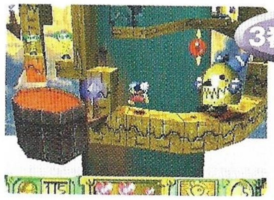
１番目のスイッチ

←５Ｆ出口Ａを出るとすぐ右側にある。バネを使ってジャンプし、スイッチを入れたら左に向かおう。



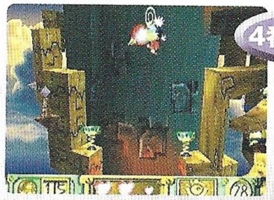
２番目のスイッチ

←炎がやんだときに、右の足場かバーナーの上からジャンプしてスイッチへショットを決める。



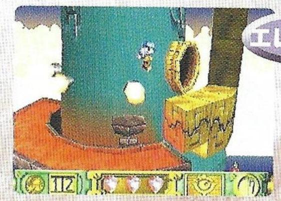
３番目のスイッチ

←ジャイアントよろいムゥが背中を向け歩き出した瞬間に、素早くスイッチを入れ、急いで逃げる。



４番目のスイッチ

←バネを利用して大きくジャンプ。反対側へ移動しつつショットを放とう。



エレベーター室へ

←最上階へは、吹き出してくる炎に注意しながら、リフトで進む。１UPコインを取っておこう。

VS.BOSS ジョーカー

Joker







日蝕を早く終わらせる！

円形のリングが舞台。日蝕が始まると、ジョーカーはビーストジョーカーとなり、無敵になる。通常のジョーカーのときに、ムゥをぶつけて倒してしまおう。また、日蝕になると、パネルの色がさまざまに変化する。そして、クロノアが踏んだ部分だけ、色が変わっていき、すべてのパネルを黄色にすれば、日蝕が終了する。

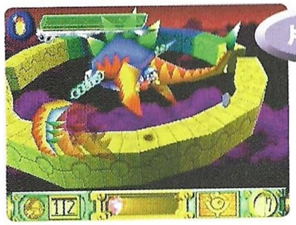


←地面の色は、クロノアが踏むたびに紫→青→緑→黄の順番で変わっていく。すべてを黄色にして、早く日蝕を終わらせよう。

HELP

日蝕中に、地面のパネルの色を8枚連続で変える。これを、2回続けて成功させると、ハート小が出現する。

ビーストジョーカーのおもな攻撃



片刃ふりまわし

←刃物のように鋭い前足を振り回してくる。ジャンプすれば、よけられるので、慎重に対処すれば、怖くない。



片刃たたきつけ

←刃を足場に叩きつけながら回転する。刃物から逃げながらタイミングをはかってくぐりぬけよう。



両刃ふりまわし

←両手を広げ、体を中心にして、何回も回る。タイミングよくジャンプしないと、連続してダメージを受けることになる。



プリズムを煌めかせる月が昇った













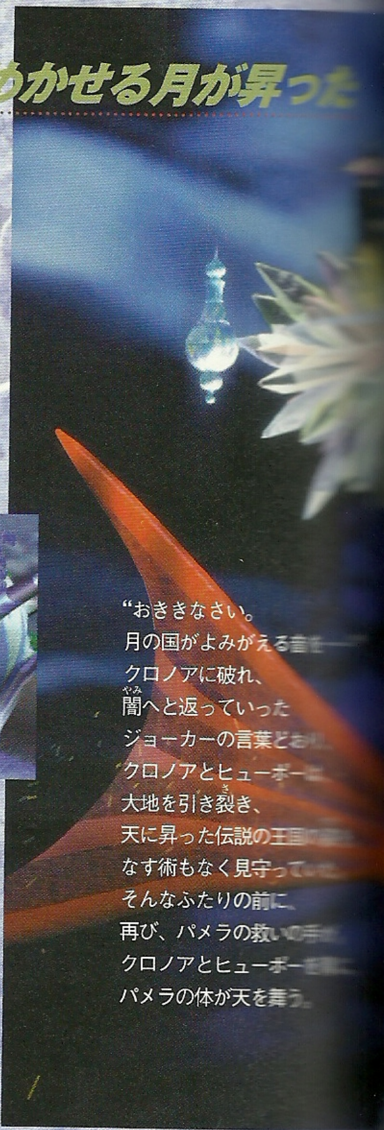












“おききなさい。
月の国がよみがえる音を――”
クロノアに破れ、
闇(やみ)へと返っていった
ジョーカーの言葉どおり、
クロノアとヒューポーは、
大地を引き裂(さ)き、
天に昇った伝説の王国の[illegible]
なす術もなく見守っていた。
そんなふたりの前に、
再び、パメラの救いの手が。
クロノアとヒューポーを乗せ、
パメラの体が天を舞う。




INTERVAL
MOVIE COLLECTION
悪夢のたまごを懐に抱いて……



KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 6-1

伝説に継がれし国

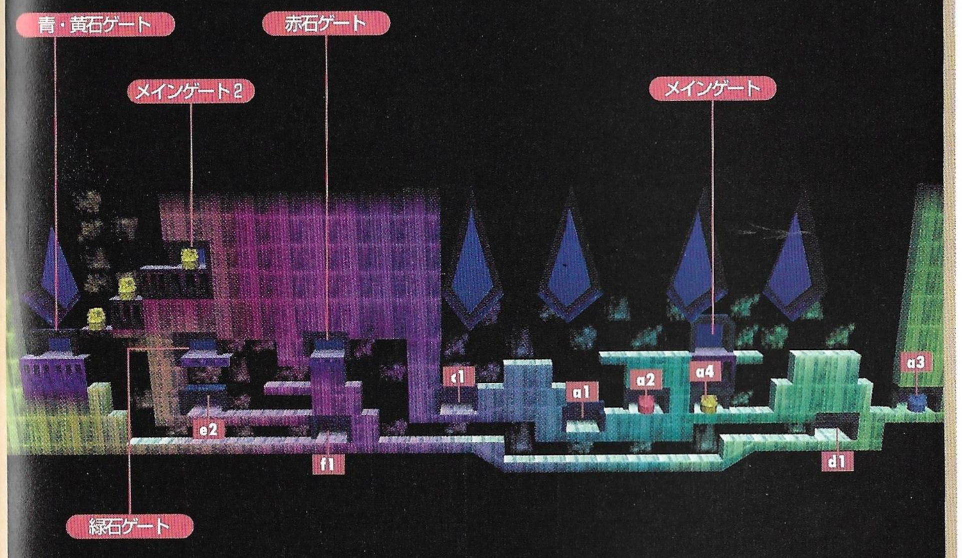
～月の王国クレス～

The Moon kingdom, Cress

闇の王ガディウスは、
かつて自分を闇に封じこめた人々に復讐するため、
世界を悪夢の海に沈めるという。
ジョーカーの決死の覚悟にじゃまされて、
ガディウスを逃したクロノアとヒューポーは、
悪夢のたまごを抱いた、
伝説の王国の復活劇を目撃せざるを得なかった。
だが、まだ間に合う。
ガディウスの邪悪な企てだけは、
絶対にやめさせなければ！
そんな熱い決意を胸に、
ふたりは、金色の鱗を輝かせる美しい巨大魚、
パメラの背に飛び乗ったのだった。
しかし……、
元気にはりきるクロノアとは対照的に、
月の王国の入口に立った
ヒューポーの表情はかたい。
そんなヒューポーのようすを、
クロノアは心配げに見つめるのだった……。

VISION 6-1 MAP A

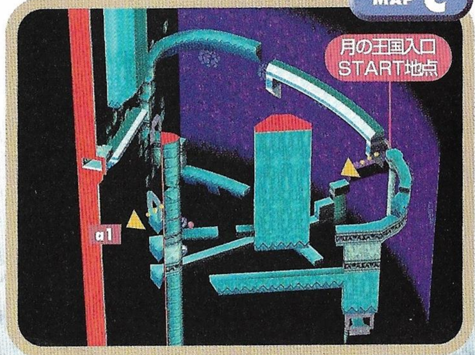
クロノアとヒューポーが侵入したのは、悪夢のたまごを抱く円筒を軸に、放射状に広がるC～G５つのブロックを配する月の王国下層部の塔。塔の各所に設置されたクリスタルのかけらを壊して進むのが、ビジョンの目的だ。攻略はほぼ一定のルールで進む。MAP—Aの通過できるゲート→各ブロック→クリスタル破壊→MAP—Aのメインゲート→MAP—Bの破壊したクリスタル色のゲートという手順だ。



MAP B

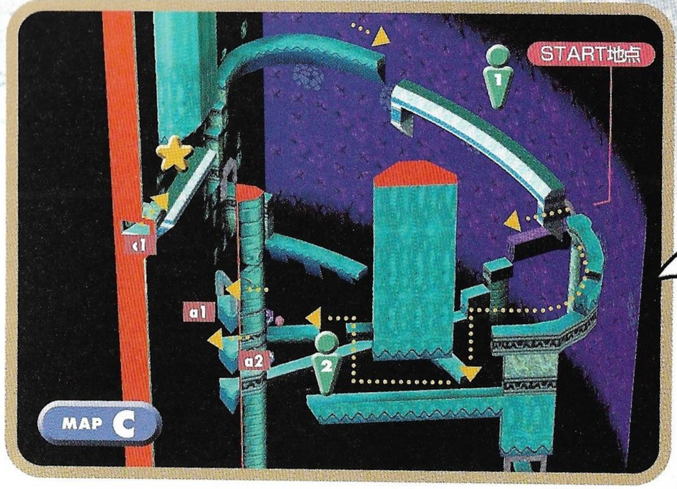


MAP C



1 赤色クリスタルコース

マップA c1 → マップC a2 → マップA メインゲート → マップB 赤石ゲート → マップA d1

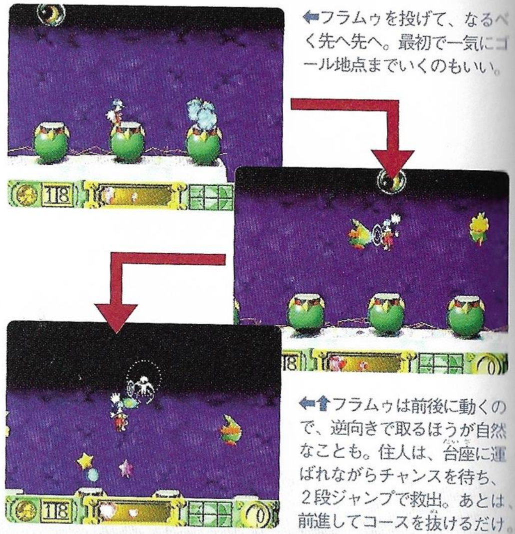




■マップC

ムゥボゥが規則的に流れている。２番めの、ルートを逆行してくるプラズマコンベアーの場所が最初の難関。基本は、フラムゥをふくらませて進行方向のムゥボゥへ投げ、飛び移る台座を空けていくことだが、頭上を飛ぶフラムゥと台座の動きを計算して行動しないと、プラズマの中へ転げ落ちる。次のよろいムゥボゥは、普通のムゥボゥ化させれば怖くない。なるべく遠いうちにフラムゥを投げてよろいを脱がしてしまう。そして、サッと近づき、ショットを放ちながら台座を奪いとる。ここの住人は台座なしの２段ジャンプでも救出できる。

アイテム	時計×2、住人1・2 ハート大



←フラムゥを投げて、なるべく先へ先へ。最初で一気にゴール地点までいくのもいい。

←↑フラムゥは前後に動くので、逆向きで取るほうが自然なことも。住人は、台座に運ばれながらチャンスを待ち、２段ジャンプで救出。あとは、前進してコースを抜けるだけ。

★ ……………………1UPコイン



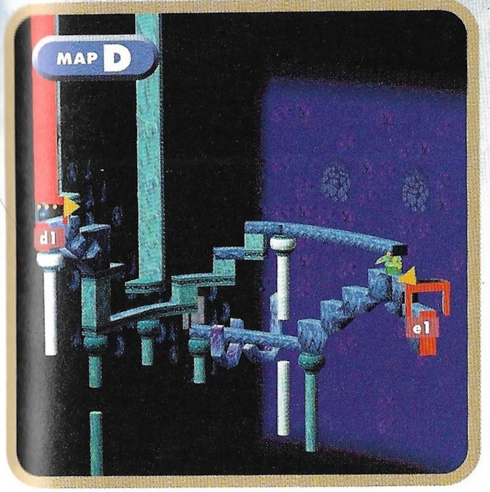
←フラムゥを取りそこなってもたつくと、よろいムゥボゥに押し出されることも。住人を助けたら、素早く動き2段ジャンプで上へ。

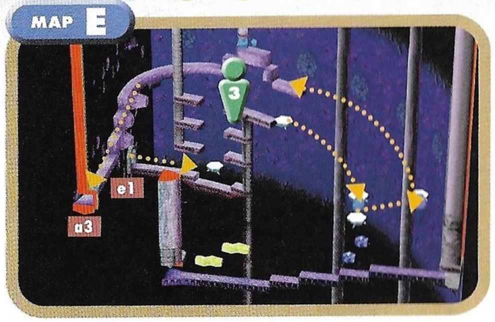


クリスタルのかけらをショットで壊すと、神殿内の通路をふさいでいた同色の石が自動的に壊れる。これで、進めるルートが増えていく。

2 青色クリスタルコース

マップA d1 → マップD e1 → マップE a3 → マップA メインゲート → マップB 青色石ゲート → マップA f1





■マップD(d1〜e1)

マップDのコースに入ったら、最初にトゲ玉を発射してくるサミィをふくらませよう。そのサミィを下にいる次のサミィの頭上へ２段ジャンプで蹴り落とし、ルートを空ける。あとは、ムゥをふくらませて全力で走ればいい。ムゥは、途中湧きだしてくるプラウムよけだ。

アイテム	時計、ハート小×2



←このコースは、あとで通れるので、体力が十分だったらハートを残して先へ進もう。

→プラウムは相手にしない。途中で、ムゥを弾かれても、立ち止まらず走りぬけよう。

■マップE(e1〜a3)

マップEのブロックに滑りこんだら、リフトで上へ。両サイドのアイテムは、リフトを乗り降りして取ると案外もたつくので、上段を取ってから［落下→滞空］で下段に降りるのもいい。両サイドには飛び移れるし、住人にはムゥを投げてもいい。あとは、ヨコ移動のリフトを３回乗り継ぎ、青色のクリスタルのかけらを破壊して出口へ。途中、プラウムが出るので最初はサミィを持っていったほうが安全だ。

アイテム	ハート小、夢のかけら大 1UPコイン、時計、住人3



←前半の夢のかけらは、立っているだけで取れる。後半は、ジャンプしながら。途中、プラウムの姿が見えたら、すぐショットでふくらませる。

→後半、後ろにプラウムの団体が迫ってくるが、進行ルートの確保を重視。追いつかれそうになったら、前方のプラウムをふくらませて投げる。

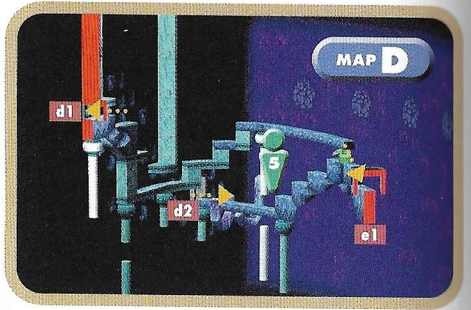
1 緑色クリスタルコース

マップA f1 ▶ マップF C2 ▶ マップC g1 ▶ マップG d2 ▶ マップD d1 ▶ マップA 赤石ゲート OR マップD e1 ▶ マップE a3 ▶ マップAメインゲート ▶ マップB 緑石ゲート ▶ マップA e2



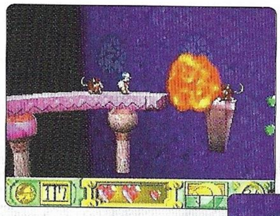






■マップF(f1～c2)

ブッピィの自爆する特質を活かして通路を確保していこう。最初は、2段ジャンプして下段をうろつく大群を大掃除。次は、つかまえたブッピィを上下運動しているササルンか、足場のブッピィに直接投げて足場を確保。柱下にある足場へは、柱にぶつかるようジャンプしたあと、滞空しながら降下すれば安全に着地できる。あとは、アイテムをいただき、次の部屋へ。



⬅ササルンにブッピィを投げるときは、爆風に巻きこまれないようにしよう。少し離れた位置から投げるのがコツ。これで足場を確保する。



➡怖そうな場所だが、大丈夫。思い切って、エイヤッと飛んでしまおう。ブッピィが右手に向かったとき、うまく着地するように注意しよう。

アイテム	時計、ハート大

★ ……………………たまご（1UPコイン）

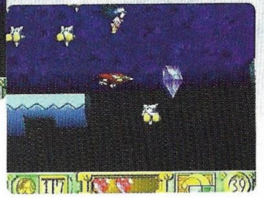
■マップC(c2～g1)

ここでもブッピィを利用する。最初のところでは、ブッピィをへたに拾うとササルンに破壊されてダメージをくらう。ササルンの下を抜けてから慎重に取ろう。このブッピィが光を発し始めたら、右の足場に向かって投げよう。タイミングが合えば足場の上のブッピィを倒せる。

アイテム	住人4



⬅ササルンが左右に広がったときが、住人救出のチャンス。素早い2段ジャンプとショットで解放。



➡次の足場もササルンにブッピィを投げて確保。足場へは、2段ジャンプ移動がおすすめ。

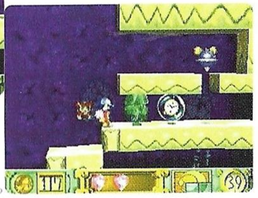
■マップG(g1～d2)

ここでは、階段を下りながらブッピィが大量に押し寄せてくるので、先頭の1匹をつかんだら速攻で2段ジャンプしよう。もしくは、ジャンプして右へ投げるといい。ブッピィは連鎖爆発できれいにいなくなる。爆風に巻きこまれないように、ジャンプ後の滞空も忘れずに。

アイテム	時計



⬅ボタンの早押しに自信があったら、1匹ずつつかんで手前や奥に向かって投げて遊ぶこともできる。

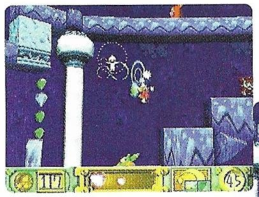


➡階段を昇ったらブッピィをササルンにジャンプして投げ、緑色のクリスタルのかけらを破壊しよう。

■マップD(d2～e1)

青色クリスタルコースの下に出る。入口近くの夢のかけらは2段ジャンプで取る。敵の確保の方法は下記のとおり。フラムゥが5～6匹飛んでいる所の住人を救出したら、ルートをふさいでいるたまごを割り、青色クリスタルコースの道を戻るか進むかして、マップAに戻ろう。

アイテム	ハート小、夢のかけら大、たまご（1UPコイン）、住人5

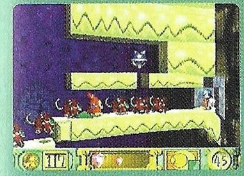


⬅住人救出はブッピィを投げてフラムゥをどけてから。滞空を使って近づき、ショットを放とう。



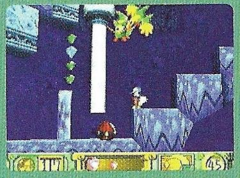
➡住人を救出するときには、ブッピィを投げ続けてもよい。失敗したら、再度挑戦しよう。

Gブロックで取る



⬅ササルン下に穴！ そこにブッピィがはまると爆発する。待って取ろう。

Dブロックで取る



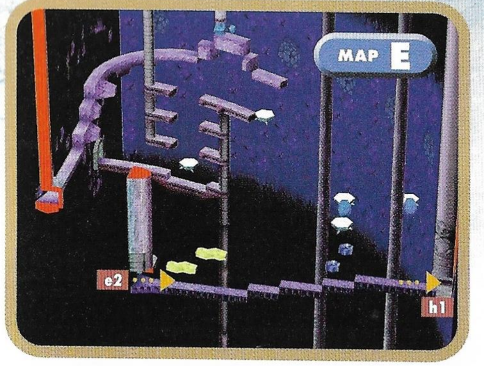


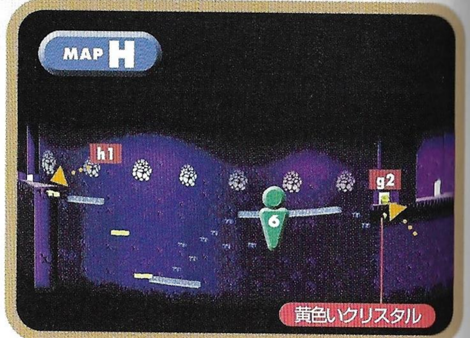
⬅唯一ふくれない性質を利用。下に置き、柱下をくぐって爆発前に取る。

CAPTURE ●攻略編

1 黄色クリスタルコース

マップA e2 ▶ マップE h1 ▶ マップH（外壁） g2 ▶ マップG a4 ▶ マップA メインゲート ▶ マップB 青・黄色ゲート ▶ マップAメインゲート2 ▶ マップ エレベーター室









■マップE～マップH（外壁）

マップでは左から右へ進むルートになっているが、ゲーム上は右から左へ進む。ここにある黄色と青色の足場は、一定時間経つと透明になり、乗っているクロノアは落下してしまう。次の外壁では、この透明になる足場を使って移動しなければならないので、どれくらい乗っていられるものなのか、マップEのところで試しておこう。感覚がわかったら、外壁へ。ポンポン、ポンとリズミカルに足場を乗り継いでいこう。

アイテム	ハート小×3、時計、鏡の精、夢のかけら大×2、住人6

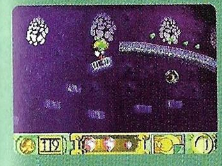


⬅透明板は動くので、乗るのも大変。鏡の精を割ったら、中央、左列を取り、滞空。板が不透明になってから蹴って右列へ飛ぶようにしよう。

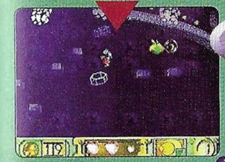


➡途中にある、しっかりした足場で中休みしながら進もう。透明板はフラムゥを持って移動し、危なくなったら2段ジャンプして乗り切るといい。

住人の助け方



昇る途中で右に進路変更できないときには上まで昇りきる。足場を透明にして落下して、仕切り直し。



投げる！

⬅落下した足場から右側は、どこでもフラムゥは届く。狙いやすい場所で投げよう。

たたく！



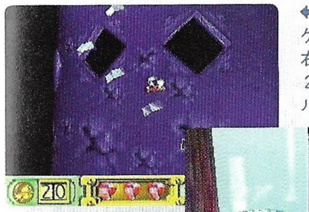
➡滞空しながら移動。足場に着地したら、速攻でジャンプ！　助けたらすぐ反転。

■マップG（エレベーター室）

プラウムが出現する。外壁からフラムゥをふくらませて持ってこよう。走りぬけるとき、フラムゥが破裂したところでショットを撃つと、ダメージを受けない。下に降りるときは、まず、2段ジャンプで下のブッピィをどける。鏡の精も、フラムゥをつかまえて投げたほうが、速攻でアイテムを取りながら走れる。ジグザグに昇る透明板のコースでは、リズムを崩さないこと。

アイテム	時計×2、夢のかけら大 ハート小×2、鏡の精

★ ……………………………… 1UPコイン

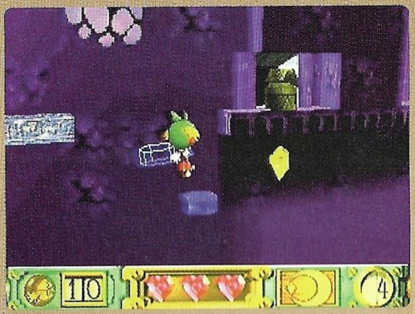


⬅マップBの青・黄石ゲートをくぐったら、右上へ。メインゲート2に出たら、リズミカルに外壁を昇ろう。



➡最後に、美しく輝く透明なクリスタルを破壊したら、神殿上部へ移動できるエレベーターが動き始める。

黄色いクリスタルはこう壊せ！



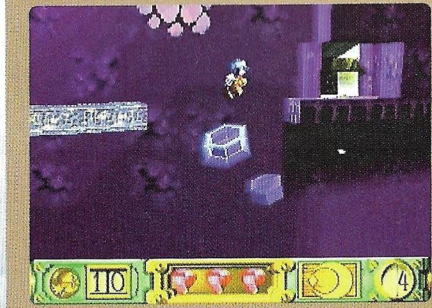
⬆落下して反転。左上の板上で反転して降りた方が安全。



⬆落下途中か、着地とほぼ同時にショット！



⬆下の板に着地したら、すぐ反転。左上にジャンプ！



⬆また反転してジャンプ。左の足場へ移ってもいい。

KLONOA-Door To Phantomile-

VISION 6-2

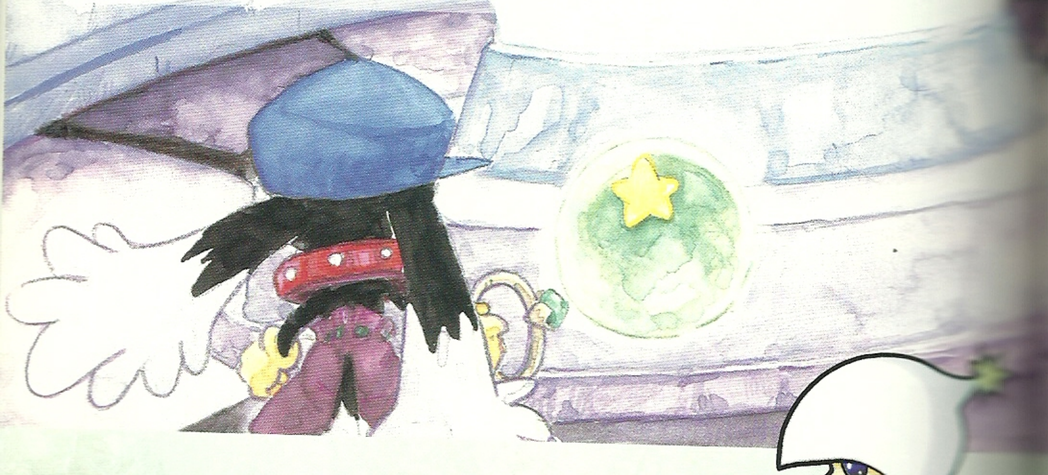
再生のときへ

～プリズムの回廊～

The Prism Corridor

ようやくの思いで、
月の王国の上層部にたどりついた
クロノアとヒューポー。
ふたりはそこで、月の女王と近衛兵に会う。
そして、月の王国が、
ガディウスにのっとられてしまったことや、
ガディウスが、
歌姫レフィスを下層部のたまごに封じこめ、
その中に悪夢のエネルギーを
注ぎこんでいることなどを聞く。
そのやりとりの中で、
月の女王を母と呼んだヒューポーの言葉に、
クロノアは驚く。
そんなクロノアにヒューポーは、
自分は、月の国クレスの王子なのだと告白する。
わけあって、
リングの精として外の世界に出ていたのだと――
そのわけは今は話せないが、
きっと後でちゃんと話すから、
今はわけを聞かずに、
もう少しだけ力を貸してほしいとも。

そんなヒューポーに
クロノアは、屈託なく笑いかけるのだった。
子供の頃からの親友だろうと……。





月の国の王子ヒューポー

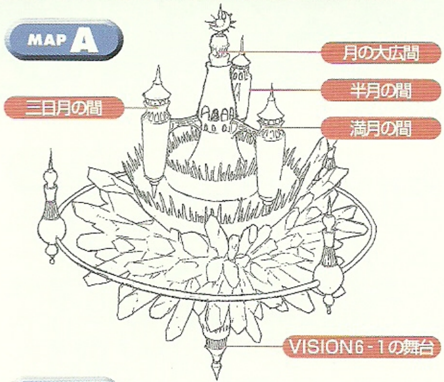
Hyupo

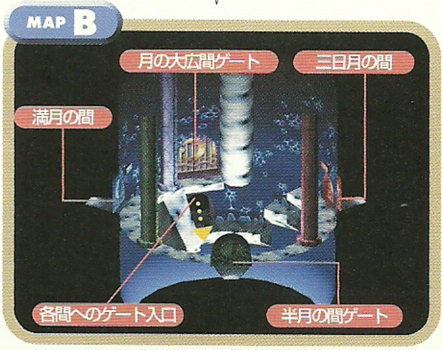
月の王国で正体を明かしたヒューポーは、ファントマイルを救うために、今は訳は聞かずに力を貸してほしいと、あらためてクロノアに依頼する。

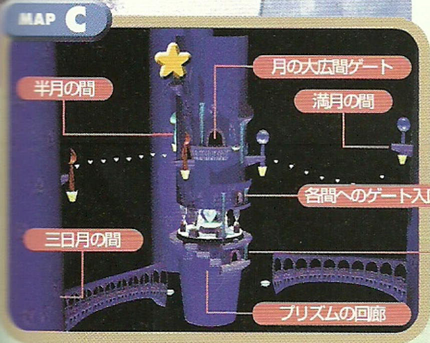


VISION 6-2

プリズムの回廊を昇り、各間へのゲートを抜け、三日月、半月、満月の3つの塔をめぐる。攻略にはパターンがあるのでルートを間違える心配はないが、徐々に難易度があがるのは覚悟。ガディウスとの決戦が控えているので、クロノアの残数だけはむだに減らさないようにしよう。

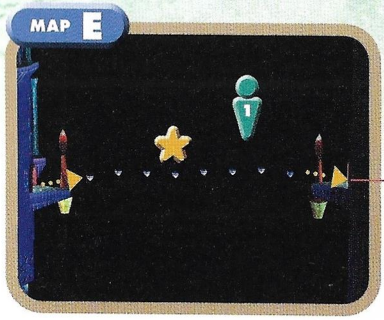


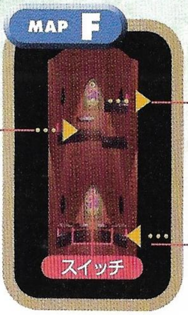






1 三日月の間









■渡り廊下～内部上層

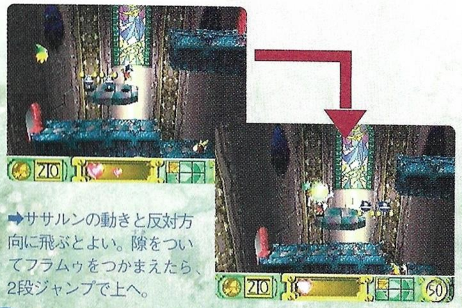
渡り廊下を進みはじめると、ムゥがホップして近づいてくる。足場が極端に狭いので、ちょっとでもさわると弾かれる。たとえムゥといえど、その存在はあなどれない。とくに、左右から狭まれたときが危険。2段ジャンプで避けられるよう、ふくらましたムゥは常にキープしておきたいところだ。内部上層では、ササルンの動きに注意して慎重に出口へ。

アイテム	時計、住人1

★ 1UPコイン



➡ぐずぐずせず、調子よくポンポンと前に進み、住人を助けよう。ホップするムゥは、ジャンプしてうまくキャッチするようにしよう。



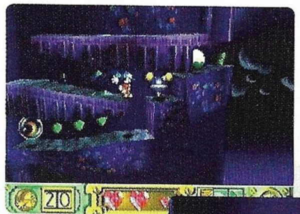
➡ササルンの動きと反対方向に飛ぶとよい。隙をついてフラムゥをつかまえたら、2段ジャンプで上へ。

■外壁～リフト

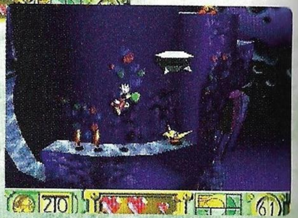
ムゥホッピンは無視して下に降りてもいいが、とりあえず、左側の1匹をかたずけてしまおう。もう1匹は、たまごを割るために残しておく。ササルンの通路は、ササルンの背中にピッタリついて、追い抜くくらいの勢いで走る。住人を助けたら、今度は前方を全力疾走。ここを無傷でクリアできたら、たいしたものだ。たまごからあとのコースにはスラッツァがいる。このビジョンの中で最も手強い敵といえるので、2体しか出現しないこの場で、ブーメランの速度や軌跡に慣れておこう。

アイテム	時計、たまご（ハート小） 住人2

★ 1UPコイン



⬅ちょっとでもタイミングが悪いと激突する。下に降りるときはとくにスピーディに！



➡シュシュシュッと往復するブーメラン。あとで苦労させられるので、タイミングをよく覚えていこう。

■スイッチ～内部下層

スラッツァのブーメランを避けながら、リフトから右の障害壁上に飛び乗る。ここですぐにスラッツァをつかまえよう。この先に出現するジャイアントたてムゥはかなり身軽。だが、そこがつけいる隙だ。大きく飛びはねた瞬間に、ふくらませたスラッツァを持って走りぬけてみよう。その際、もろにふまれないように注意。外壁のスイッチは、ふくらませたフラムゥを投げて入れる。足場の切れめから奥を狙うのは大変だが、あまり力まずサッと方向キーとジャンプ＆ショットボタンを操作しよう。スイッチがONになれば、左側の障害壁が引っこむ。

アイテム	時計



⬅タタタッと走りぬけたら、振り返って投げる。万一接触したら、勢いよく弾けてくれるのを祈ろう。



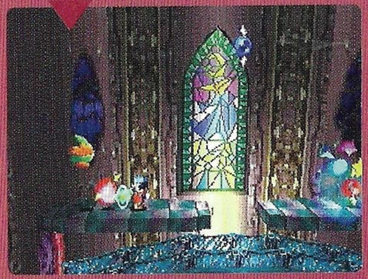
➡左右どちらかの台に、ムゥで2段ジャンプ。左右に動くフラムゥにぶつからないようよく見て昇る。

3つのスイッチ入力例

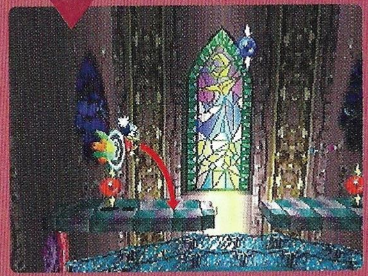
三日月の間最後の難関だ。一定時間内に、3つのスイッチをすべてON状態にしなければならない。ここでは、［右→左→上］の順に入れるやり方を説明する。別に［上→右→左］で入れる方法もあるので、どちらかやりやすい手順のほうでチャレンジしよう。



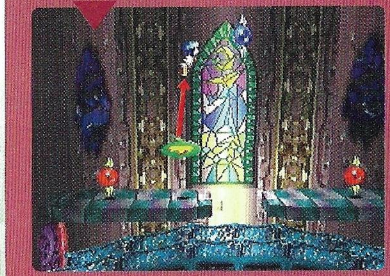
⬅フラムゥが降下から上昇に移る瞬間、やりムゥを右のスイッチへ投げる。



⬅すぐさま左のスイッチを入れ、そのままの勢いでジャンプ→ショット。

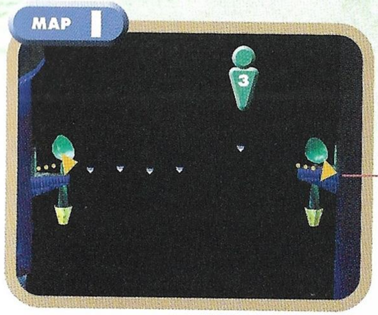


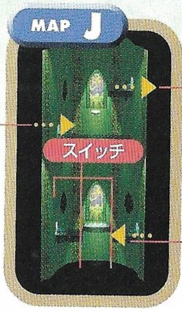
⬅フラムゥをキャッチしたら、速攻で右手へ戻り、2段ジャンプ！



⬅ショットでスイッチをON。これで、プリズム回廊へのゲートが開く。

1 半月の間







■渡り廊下〜内部上層

この渡り廊下の上空にいる住人は、連続2段ジャンプができなければ救出不可能。まず、勢いよくフラムゥに向かってジャンプし、滞空後ショットを放つ。最初のフラムゥをつかんだら、すかさず［ショット→ジャンプ］を連続で繰りだす。クロノアの体が沈むようなら、まだまだボタン操作が甘い証拠。122ページを参考にして練習しよう。内部から外壁へ出るときは、ジャンアントムゥをふくらませ、足場にして2段ジャンプ。さらにフラムゥをつかまえて2段ジャンプで昇る。最初のジャイアントムゥは、夢のかけらを出すので弾けさせるのも忘れないこと。

アイテム	ハート小×3、時計、1UPコイン、夢のかけら大、住人3



⬅いちばん上のフラムゥで2段ジャンプすれば、夢のかけら大も取得できる。



➡チャンスと見たら、左へ転じ、滞空して住人にショット。足場が狭いので、着地まで気を抜かない。

■外壁出口〜ふたつのたまご

再び、透明になる足場が登場。ササルンとスラッツァもいるので行動は慎重に。そのスラッツァが待ちかまえる黄色い足場の上には透明たまごがある。中身は1UPコイン。ササルンをかわしたら、ブーメランを投げた瞬間に黄色の板を走って越え、スラッツァにショット。これで、たまごも見えるようになっているはず。右手には、夢のかけら大とたまごがふたつある。完全に落ちて取ると、片方を逃すので、板を透明にして落下し、アイテムにふれた瞬間、2段ジャンプして上に戻ってこよう。

アイテム	時計、透明たまご（1UPコイン） 夢のかけら大、たまご（ハート小） たまご（夢のかけら小×3）



⬅下のたまご内の夢のかけらは、時間が経つと消えるので先に大きいほうを入手。



➡ササルンがじゃまだが、夢のかけらが散らばったら、そのまま落下し、着地後すぐに拾い集めよう。



■住人救出ポイント〜内部下階

下段ではまたスラッツァが登場する。このスラッツァは、リフトに乗って近づき、ふくらませてしまおう。住人は、そのふくらんだスラッツァで2段ジャンプして助ける。リフトの上からうまく狙おう。ここでスラッツァを失うと、次は出現しないので、失敗したときには、飛び降りて助けるようにしよう。窪みに降りると、ムゥとフラムゥが出現するので、上へは連続2段ジャンプで昇ってこれる。次に出現するジャイアントよろいムゥ（金）へは、小窓でフラムゥをつかまえて投げる。なるべく遠くにいるうちに、2枚のよろいを脱がすようにしよう。

アイテム	ハート小、時計 住人4



⬅障害壁をどかすスイッチ入力用に、フラムゥを上部の小窓で確保。板が透明になる前に急いで動け。



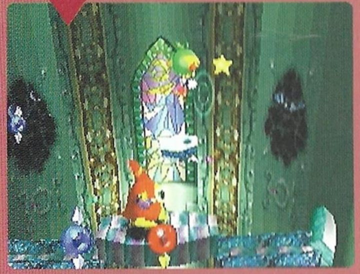
➡上下するリフトに乗り直して、スイッチへショット。やり直しはめんどうなので、1発で決めよう。

3つのスイッチ入力例

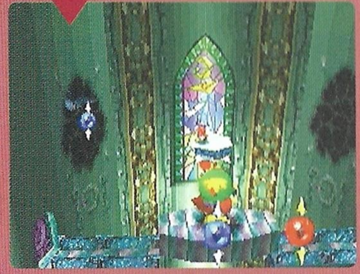
ここでは、ジャイアントムゥの頭上でヨコ移動しているリフトから、画面手前のスイッチを狙わなければならない。まずは、ジャイアントムゥを足場にするためふくらませておこう。次いで、左側でうろつくたてムゥをつかまえて持ち、リフトへ。これで準備は完了。



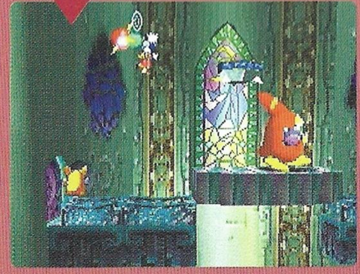
⬅リフトが右に寄ったところで、画面手前に向けたてムゥを投げる。



⬅投げたら、即座に上下運動しているフラムゥをショットでつかまえる。

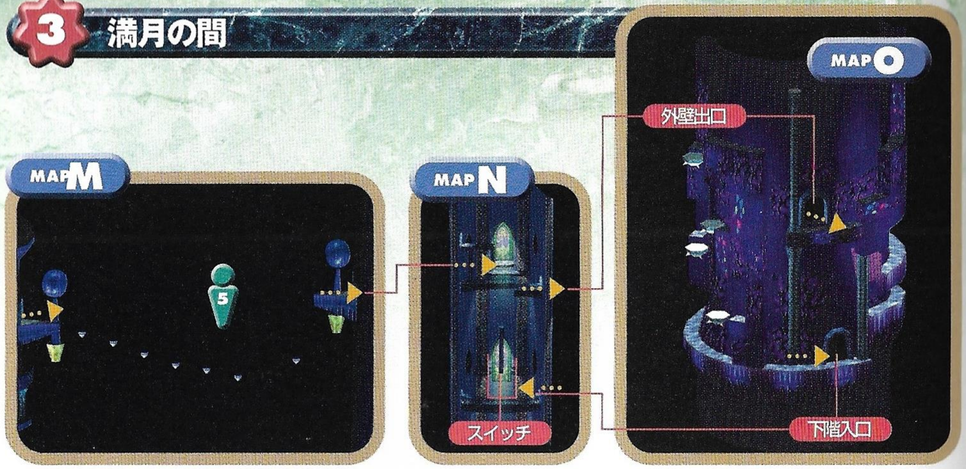


⬅リフトが左に寄ったら、フラムゥを投げて2番目のスイッチをいれる。



⬅フラムゥ投げとほぼ同時にジャンプ。滞空してスイッチに寄り、ショット！

3 満月の間





■渡り廊下～内部上層

渡り廊下に出て、飛び石に降りると同時に、ジャイアントよろいムゥ（金）が現れ、あとを追いかけてくる。石に乗ったら、すぐに鏡の精を割り、夢のかけらを拾いながらリズムに乗って先へ進もう。途中で、住人を助けたら、またリズムに乗って進み、フラムゥをつかまえて2段ジャンプ。満月の間入口下へ。これで、ジャイアントよろいムゥから逃れられる。その後、飛び石の上で普通のムゥをつかまえ、左向きのまま連続2段ジャンプで上へ上へ。夢のかけら大を取ったら、滞空して入口前に着地しよう。あとは、内部のスピンクル2体をかたづけるだけ。

アイテム	時計、ハート大、夢のかけら大×2 鏡の精、住人5



⬅住人を助けるときには、下の足場にしっかり着地してから2段ジャンプ！　あせらず行動しよう。

➡スピンクルのあとを追いかけて進み、フラムゥをつかまえたら、戻って頭上で2段ジャンプ。

■外壁出口～スイッチ

最初のムゥホッピンをつかまえたら、次のムゥホッピンが跳ねている場所へ2段ジャンプ。相手が着地したとき飛び上がれば接触しない。下に降りると、左手にスラッツァが登場するので注意しましょう。下では、ふくらませた敵を使ってリフトに2段ジャンプし、右側でムゥホッピンをつかまえよう。スイッチ前のじゃまなジャイアントスピンクルは、リフトの上から2段ジャンプで攻撃。リフトの移動スピードが速いので、2段ジャンプは後退しているときに決めるといいだろう。あとは、やりムゥをつかまえて右手の住人を救出し、スイッチを入れるだけ。

アイテム	時計、ハート小1 住人6



⬅下段からでも届くが、リフトへはここからのほうが乗りやすい。ただし、ジャイアントスピンクルには近づき過ぎないこと。

➡破裂させると夢のかけらが散らばる。消えるのが速いので、なるべく端へ着地し、効率よく集める。

■4つのリフト～月の大広間

スラッツァのブーメラン攻撃を避けつつ、ヨコ移動する4つのリフトを乗り継いで上へ向かう。リフトの速度が速いので、へたに滞空すると落下する。また、乗り継ぐには、2段ジャンプの必要があるが、途中で、ふくらませたスラッツァを破裂させてしまうと、かわりが出ないので、また下からやり直しになる。それがけっこうきついので、よく動きを考えて、ゆっくり攻略しよう。ここをクリアしたら、最後の3つのスイッチを入れ、ガディウスが待つ「月の大広間」への扉を開く。途中には、アイテムが置いてあるので、拾いながら塔の道を駆け昇れ！

アイテム	ハート大、時計×2、1UPコイン×2、 ハート小×5

★……………1UPコイン

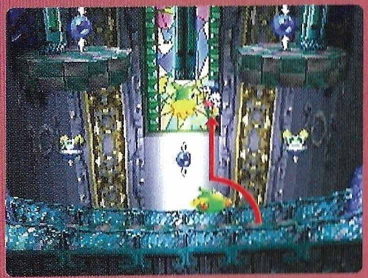


⬅リフトからリフトへと飛び移るよりは、隙をついて直接スラッツァを2段ジャンプで狙った方が安全。

➡ブーメランは、スラッツァの背中には届かないので、思い切ってジャンプで背後に回りこむのも手。

3つのスイッチ入力例

最後の3つのスイッチは、ササルンに守られている。しかも、ナナメに2段飛びしなければならない。テクニックとスピードがものをいう所だ。だが、あせってササルンに激突してしまっては、かえって時間を失う。相手の動きをよく見て、行動しよう。



⬅ササルンが左右に開いたときを狙って、2段ジャンプ。



⬅上のフラムゥをつかまえて、続けて2段ジャンプし、右のスイッチを入力。



⬅台座から飛び降り、フラムゥが飛来する前に、下のスイッチを入れる。



⬅右側と同じ要領で、下のフラムゥを使って連続2段ジャンプで左へ。

CHAPTER ●攻略編



デスムゥをキャッチしてガディウスに投げろ！



⬅デスムゥをふくらませて奥のガディウスへ。気泡にふれると割れるので、素早く投げる。気泡はショットでも壊れる。



第一段階

ミルバの輪を、時計回り、半時計回りに交互に回しながら、気泡に乗せてデスムゥを放出してくる。つかめるのはデスムゥだけ。ところどころに、輪の外部に通じる光の球体が配置されているので、飛び越えて戦う。通常は４回攻撃を加えれば２段階めへ。

第二段階

金属のアンブレラにぶら下がったデスムゥを放出する。輪の内周にコンと当たっては角度を変えて移動するので、激突しやすい点がやっかい。光の球体が浮遊している。アンブレラの数は３つ。デスムゥはひとつにつき２体ずつ。通常は４回攻撃で次へ。

VS. BOSS

ガディウス

GHADIOUS

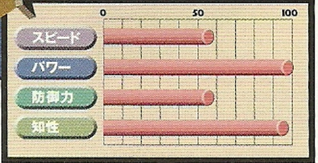


闇の王ガディウス自らが、クロノアの前に立ちふさがる。闇の力を自由に操ることのできる彼は、クロノアを異空間に引きずりこみ、幻影を使って攻撃してくる。ミルバの輪内部でのガディウスの攻撃は、通常3段階。輪がぐるぐるまわり足場は悪いが、デスムゥを上手につかまえ、投げ返そう。外部では、ガディウスに攻撃することはできないので、ハートを取る目的がないのであれば、輪の上をジャンプで渡り、さっさと光の球に飛びこんで、内部に戻ろう。

HELP

ミルバの輪の外で30秒間耐えると、ハート小が光の球の手前に出現する。ハートが出現するまでの時間は、その後、1個出現させるたびに15秒ずつ加算されていく（2個め＝45秒、3個め＝60秒）。

DATA





←金属部分にショットを当てて、檻を壊す。1回の檻破壊で、デスムゥを1匹つかまえるのを目標に地道に攻撃しよう。

第三段階

三角形のプラズマの檻にデスムゥを閉じこめ、それを操作して内周に激突させる。三角形の3つの角は金属でできているので、当たるとダメージに。檻を壊すたびに、角の金属が光の球体に変わっていき、破壊しにくくなる。通常、2回の攻撃で勝利！

ミルバの輪の外



ウェーブ攻撃を避けて進む！

ガディウスの頭部が光ったあと、閃光が走り、輪の外周を伝ってウェーブが押し寄せてくる。段階が進むにつれて、間隔は狭くなる。輪の回転方向は、ときによって変わる。

KLONOA-Door To Phantomile-

VISION

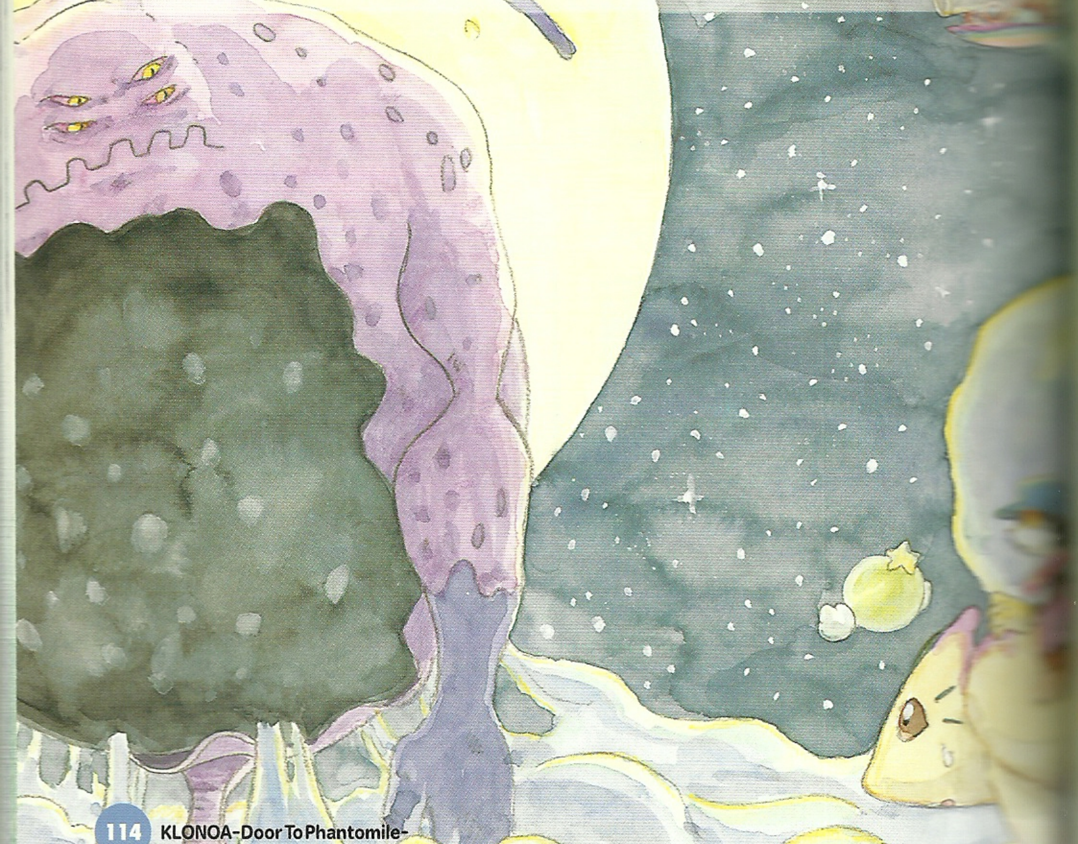
Final

悪夢のはてにみる夢

～クレス上空～

The sky of Cress

激しい戦いのすえ、ついに、
ガディウスを倒したクロノアとヒューポー。
ふたりは、バルーやオババといった、
ファントマイルの５つの部族を代表する人々と、
パメラ、カラルの祝福の声に迎えられて、
月の大広間に戻ってきた。
だが、喜びも束の間……。
ガディウスは、歌姫レフィスの体を乗っとらせ、
世界を食らいつくす悪夢、
ナハトゥムを誕生させるために、
自らの邪悪な夢をもたまごに与えてしまう。
クロノアを異の夢と呼び、
「夢を見る力があるかぎり、
誰もナハトゥムを止めることはできない」
と言い残して……。
ファントマイルを形作る、すべての源である夢。
その夢をつむぎだしていたプリズムから、
まがまがしく輝く光の束がたまごに放射された!!
そしてついに完全なる悪夢――
ナハトゥムが、
生まれてしまったのだった！



VS.BOSS

ナハトゥム

NATOM



CAPTURE
●攻略編

大砲にデスムゥをつめろ!

ナハトゥムを倒すためには、古代より伝わる月の大砲を五発同時に撃たなければならない。ファントマイル五部族の代表者が構えるその大砲に、弾のかわりとなるデスムゥを投げて渡す。砲台が上下に動くので、よく狙いを定めたいが、長い間立ち止まるのは危険。機敏に動いてチャンスを狙おう。

★ 1UPコイン×2



←弾を込めると、砲台がふくらみ乗っている人がナハトゥムの方を向いて構える。むだに弾を投げないように、よく見て渡そう。

HELP

ナハトゥムが1回に吐き出す敵（デスムゥ1匹、よろいデスムゥ3匹の合計4匹）を大砲につめると、背中からハート小が出現する。

ナハトゥムのおもな攻撃



デスムゥ&よろいデスムゥ射出

背中から出す。よろいデスムゥは突撃してくるが、デスムゥはクロノアを見ると反転して逃走。猛スピードで追いかけろ。



大地ウェーブ

手をたたきつけて、衝撃波を走らせる。これで、よろいデスムゥのよろいははがれるが、デスムゥは破裂してしまう。



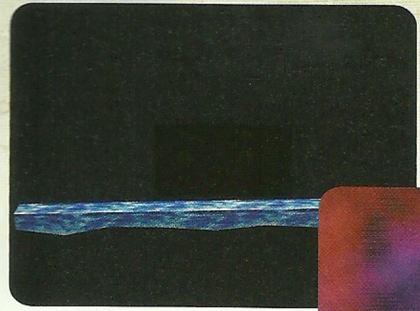
舌で捕獲

長い舌をベロンと出してクロノアを飲みこむ。左右に4回ジャンプすれば逃げられる。飲みこまれると体力が1段階減る。

VS.BOSS

ナハトゥム2

NATOM





プリズムを壊して脱出!

封魔の砲弾を受け、苦しむナハトゥムは、援護に立った5人を吹き飛ばし、クロノアを虚無の空間が広がる胎内へと引きずりこむ。左右に大きく揺れる不安定な足場の上に放り出されたクロノアは、渦巻くビームを避けながら戦わなければならない。目標はプリズム。デスムゥは1匹ずつしか出てこないので、つかんだらすぐにプリズムにヒットさせたいところだが、ナハトゥムの攻撃をくらって体力を消耗しては、もともこもない。危ないと思ったら、迷わずデスムゥを使って2段ジャンプしよう。体力さえ残っていれば、必ず倒すチャンスはやってくる！



←クロノアが助けた人々の想いが、悪夢を結晶化！ これで、攻撃しやすくなった。

第一段階

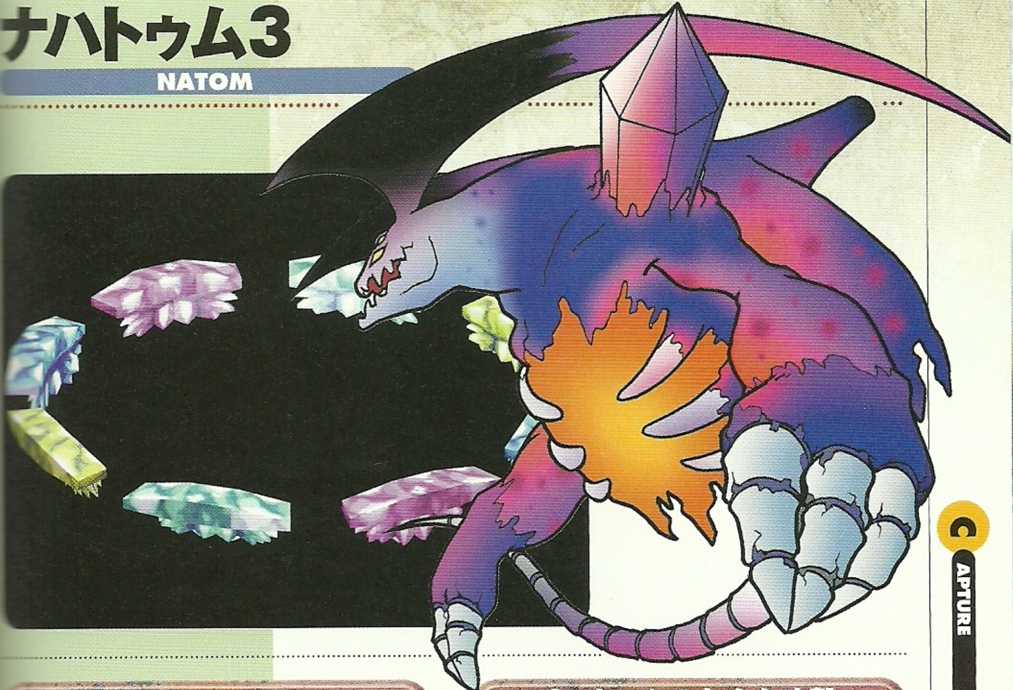


第二段階



ナハトゥム3

NATOM



再び大砲に弾を!!

胎内を砕かれたナハトゥムは、苦しさのあまり、クロノアを吐きだす。ほっと一息。だか戦いはこれからが本番だ。瀕死の敵にとどめを刺すのだ。だが、必死でもがくナハトゥムの攻撃は激しい。その攻撃を避けるために、五部族の代表者は、足場の下に隠れて補給を待たざるをえない。チャンスは、足場の切れめを渡るとき！　封魔の大砲を再び撃つため、仲間たちにうまくデスムゥの弾を渡していこう。



⬅怒号をあげながらクロノアに攻撃を仕掛けてくる。足を休めず、デスムゥをキャッチするチャンスを探していこう。

HELP

よろいデスムゥのよろいをはがしてから、大砲につめると、ナハトゥムの背中からハート小が出現。

ナハトゥムのおもな攻撃



よろいデスムゥ射出

背中から１匹ずつ射出する。空にできた次元の穴からはデスムゥが。このデスムゥでよろいをはがし砲台につめれば…!!



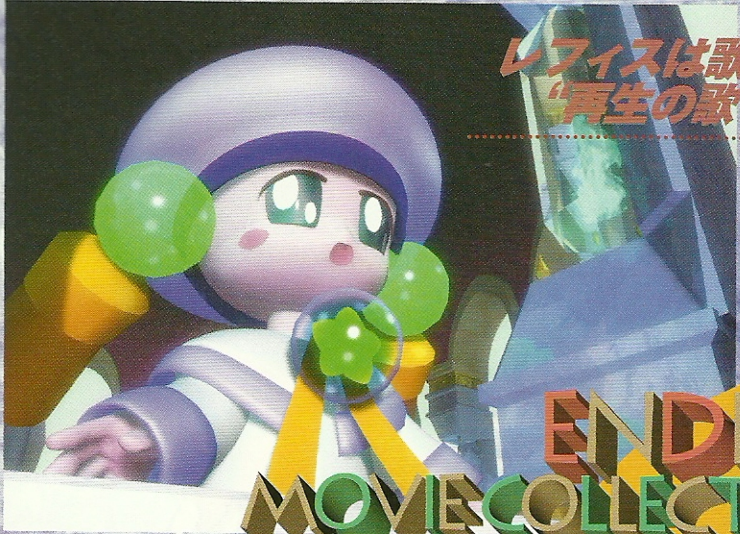
足場破壊

けたたましい雄叫びで足場を次々に破壊していく。発光し始めたら速く逃げよう。壊れた足場は時間が経てばもとに戻る。



衝撃波

体から発する邪悪な波動が、二重、三重にふくれ上がっていく。ジャンプで回避中にザコ敵に激突されないよう注意。



レフィスは歌い始める“再生の歌”を——

ENDING MOVIE COLLECTION

ヒューポーはクロノアに告げる。
君は、本当はこの世界に存在しないんだ。
崩れた夢のバランスを救うため、
ぼくが君の世界から呼びだしたんだ……と。
レフィスの歌が世界を再生させたら、
ファントマイルにはいられなくなる。
約束どおり語られた真実。それが、
ふたりの悲しい別れのあいさつとなった。



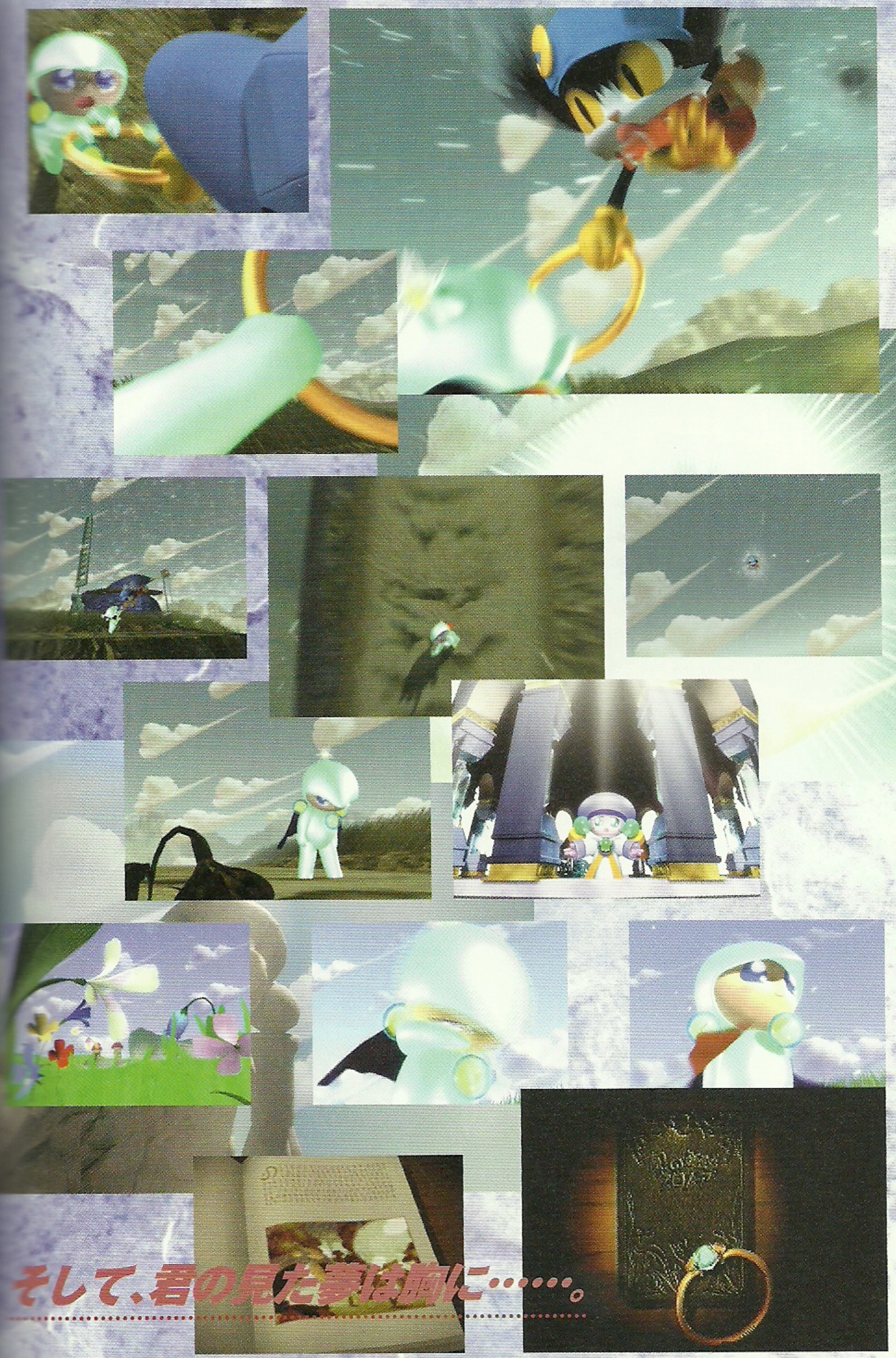










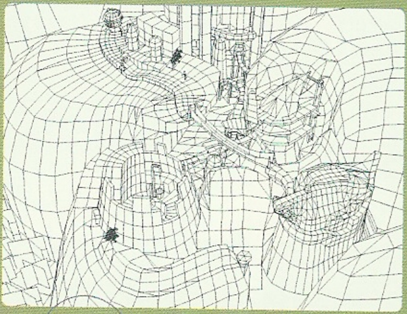


そして、君の見た夢は胸に……。

舞台裏 ❶

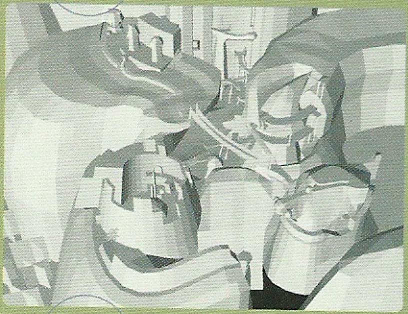
～舞台背景～立体空間はこうやって創っていくのだ

クロノアが走りだすと、その舞台が奥を向いたり、手前を向いたり。クロノアが冒険する世界には、とても立体感がある。その世界は、どんなふうにして作っているのかここで紹介しよう。



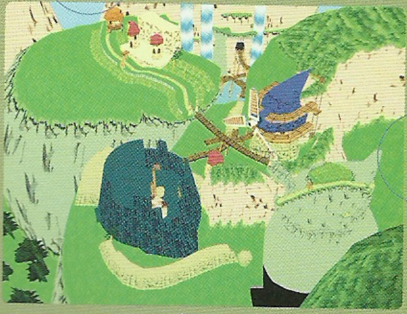
⬆「ワイヤーフレーム」という作業。立体モデルを作るときに必要。





⬆線で囲まれた部分にできる面が「ポリゴン」。

君は、ハリガネで人の形を作り和紙を張ってできる“ねぶた”祭りの人形を見たことあるかな？　竹で作った、ちょうちんでもいい。ワイヤーフレームに面を張ってできる「ポリゴンモデル」というのは、作業をコンピュータでおこなっているだけで、要は、ねぶた人形やちょうちん作りと同じなのだ。人形に色を塗ったり模様をつけたりする作業は、ＣＧでは「テクスチャーマッピング」という。ただ、コンピュータでは、平面の画面で立体的に見えるように、光を当てたり影をつけたり、角をとってなめらかに見せたりと、よりリアルな表現ができる。



⬆できあがった面には「テクスチャー」という絵を張りつけていく。



⬆陰影をつけたり、角がなめらかになるように仕上げて、おしまい。

KLONOA-Door To Phantomile-

EXTRA VISION

クロノア疾風大作戦
～バルーの塔～

Bulue's Tower

ついにバルーの塔が完成した。
だが、どっても構造が怪しいのだ……。
レフィスとふたりきりになるために、
どうやらバルーが、
手の込んだ仕掛けを施したらしい。
これは、あきらかにクロノアに対する挑戦とみた。
早速、受けて立とう！
そして、バルーの恋の結末を見届けるのだ。

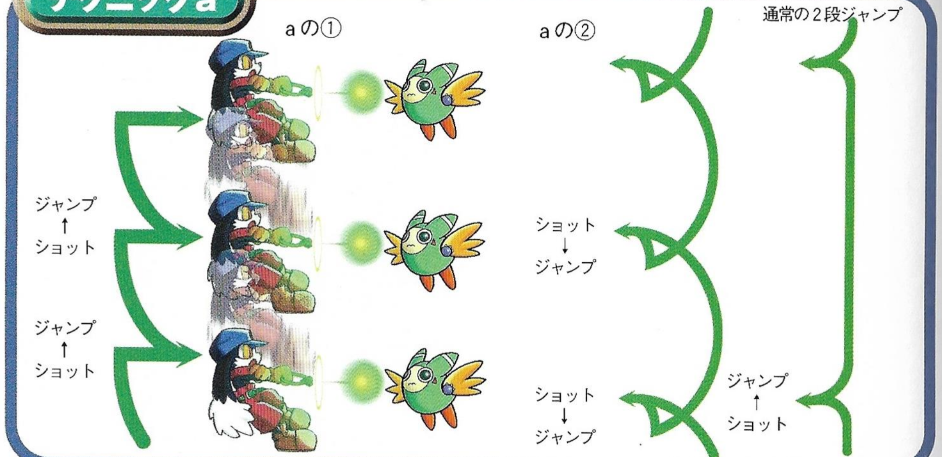


使えるテクニック集

連続２段ジャンプを駆使して攻略していくテクニカルビジョンだ。クリアするには的確で素早いボタン操作と瞬時の判断力が必要なので、最初はとっつきにくいかもしれない。だが、一度コツをつかめば、ハイテクニックがおもしろいように決まりだし、クロノアの空中サーカスに夢中になれるだろう。

遊び方は、タイムトライアルと夢のかけら収集のふたつ。ここでは、連続２段ジャンプのコツと夢のかけら全150個収集を目標にした攻略ポイントを紹介していく。がんばってクリアごほうびの豪華「ミュージックプレイヤー」を手に入れよう。そして豪快に花火を上げよう！（137、140～141ページ参照）

テクニックa



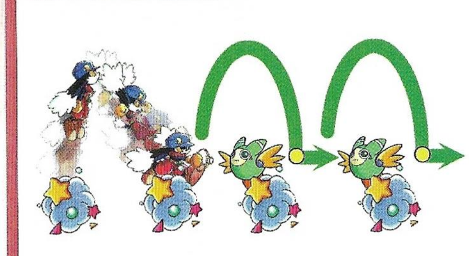
テクニックb



タテ移動のポイント

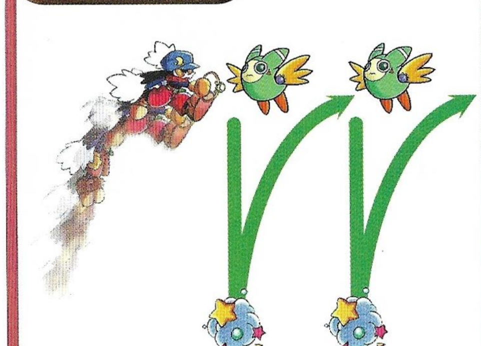
テクニックａの①は、ともかく［ショット→ジャンプ］間のボタン押しの間隔を短くすることがポイント。ａの②は、［ショット→ジャンプ］間に１拍置く飛び方だが、その１拍のタイミングがとてもシビアなので、まずはａの①をしっかり身につけよう。ａの①が身につけばａの②もらくに繰りだせるようになるだろう。テクニックｂは、高くジャンプしたあとでショットを放つ敵との高さを［落下→滞空］技で調整する飛び方。この技は、素早いボタン操作が苦手な人でもなんとかこなせるが、敵キャラの間隔が狭くないと使えないのが欠点だ。だが、利用価値大なので、軽視せずに落下後うまく位置を合わせて停止できる練習をしておこう。

テクニックc



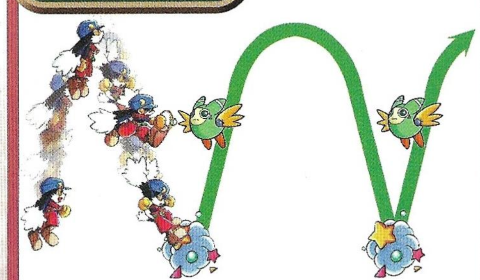
ショット→ジャンプ→落下→滞空→ショット

テクニックd



ショット→落下→ジャンプ→ショット

テクニックe



落下途中でショット→ジャンプ

ヨコ移動のポイント

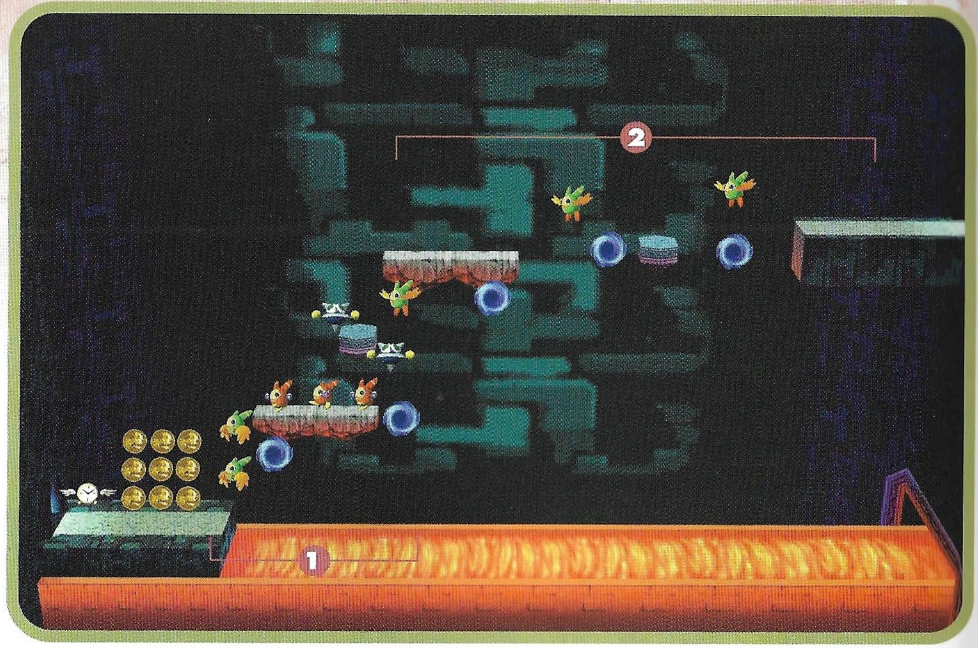
テクニックcは、タテ移動bのヨコバージョン。滞空しながらじっくりショットタイミングを狙えるのが最大のメリットだ。cのテクニックには、方向キーの微妙な操作も必要。力みすぎないように注意しよう。dは［ジャンプ］したときの頂点がうまく敵と並ぶ位置にくるよう調整しなければならない。飛距離が足りなければ、ショットも放てず落下してエンドだ。ベスト位置でジャンプできるように、ボタン押しのタイミングをリズムで覚えよう。eは、cとdの合わせ技だ。落下途中でショットを放つのは難しいが、滞空が使えない緊急事態（下記参照）のときに役立つので、覚えておこう。

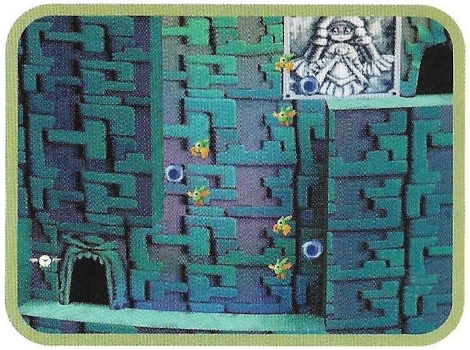
ナナメ移動・そのほか

ナナメ移動は、タテ移動とヨコ移動で身につけたテクニックを駆使して対処する。敵の並び方や動き方、あるいは壁などとの距離によって、ジャンプごとに違うテクニックを繰りださなければならないこともあるが、あせらず地道にパターンを読みとっていこう。難しいぶん逆に、トライするのも楽しいし、制覇したときの満足感もひとしおだ。このほか、エキストラビジョンで注目したいのが、テットンの存在。ジャンプで届かない位置の夢のかけらゲットに役立つ存在だ。テットンは、クロノアがジャンプで上昇（または上昇ぎみの滞空）中につかまえると、高い位置まで昇る。逆に落下中につかまえるとグーンと下に沈むという性質を持っている。この性質を上手に利用するようにしよう。

注意! １回のジャンプにつき滞空は一度きり有効

滞空で粘って高所のアイテムを取るような場合、急速落下を覚悟しよう。このとき、ショットを放つ余裕がなければ、思い切って敵に体当たりしてみよう。はね飛ばされた一瞬空中にとどまれるし、再度、滞空可能にもなる。ときには、捨て身で攻めるのも攻略の手というわけ。

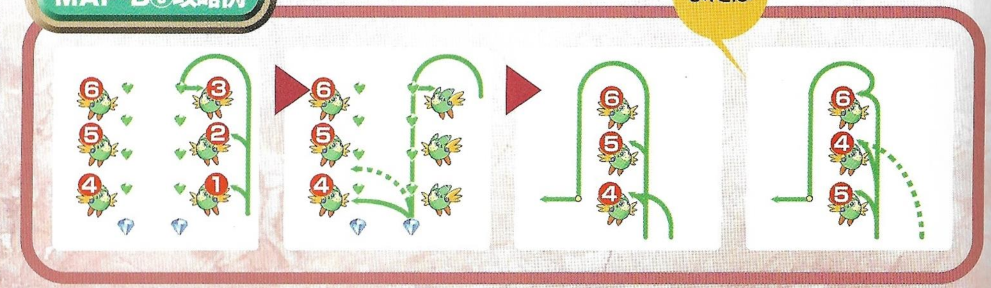




まずは小手調べ

①は、ムゥが右手に歩き去ったときに２段ジャンプで昇り、ササルンの回転運動のすきをついて、再び２段ジャンプ。そのままフラムゥが近づいてくるまで、ジャンプ、ジャンプで接触を避けていく。②の激しく上下するフラムゥは、滞空技で高さをそろえ、速攻で［ショット→ジャンプ］を放てばよい。外壁は、右側で２段ジャンプ後、反転しながら左側へ。そして［b→通常の２段ジャンプ→方向転換→通常の２段ジャンプ］の順で昇る。ここで、さまざまな２段ジャンプの修業をするのもいいだろう。

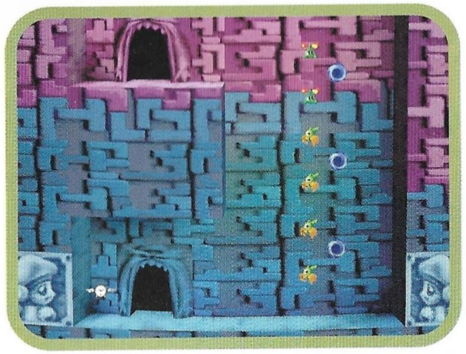
MAP・B⑤攻略例





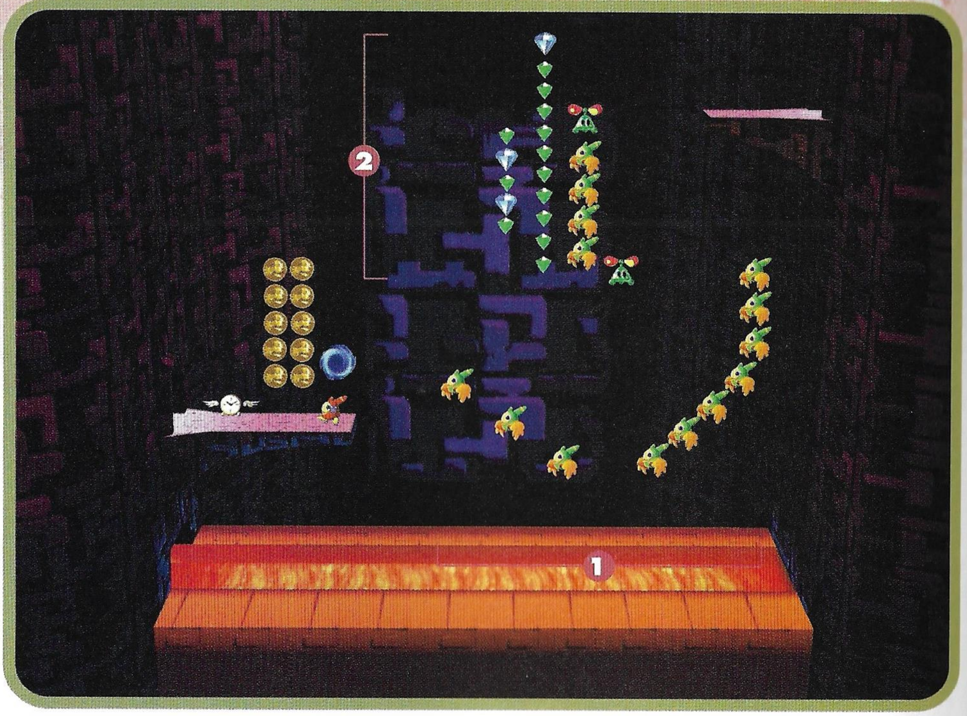
夢のかけら集めの難所だ

①の“夢のかけら大”下のフラムゥはつかまえるとテットンにかわるので、それを利用し上昇する。テクニックｃとｄを上手に使おう。②はｃ技がおすすめ。滞空してから方向キーで空中遊泳すると次の敵をつかまえやすい。③の右列では、いちばん上のフラムゥの位置まで昇るとテットンは破裂するので、すぐ滞空に。上昇中にジャンプボタンを押しておくといいだろう。次いでフラムゥに［ショット→ジャンプ］し、左へ方向転換しながらテットンに［ショット］。これでクリアできるはず。④では、ひたすらテクニックｄを駆使。きれいに夢のかけらをとるコツは、ショットでつかまえた敵の真下に落ちること。ななめにジャンプ上昇し、ショットのときに方向キーを放すとうまくいく。⑤は最大の難所。このビジョンでは“鏡の精”を使って⑤の位置の夢のかけらを全部ゲットしないと、150個(全収集の条件)にならない。時間はわずか７秒なので、もたつかずに進もう。124ページに理想的な攻略手順を図解した。最初は、ゆっくりめの操作でこのラインをなぞってみよう。③の敵の頭上を越え、直後に向き直り③の敵にショットするタイミングがけっこう難しいのでとくに練習のこと。このとき、せっかくつかんだ敵を下の敵に触れさせないように注意しよう。あとは、夢のかけら大まで一気に下り［滞空→左へジャンプ］。左列の攻略は、このときのジャンプで届いた敵にショットし、臨機応変に対応する。外壁は、テクニックａでテットンをうまくつかんで攻略するといい。



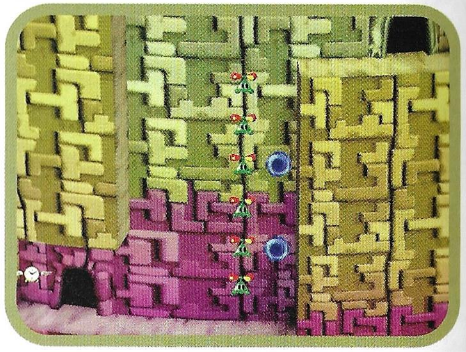


←フラムゥとテットンは交互に入れかわる。2段ジャンプで空中にとどまり、うまくテットンをつかまえるチャンスをうかがおう。



落下滞空が攻略の決め手

①の場所ではテクニックd、c、eを駆使。好みの問題だが、下りはcとd、昇りは主にcを使うとやりやすいだろう。通常の2段ジャンプで、1体ずつ飛び越して昇るのもいいが、敵と敵の間隔が狭くて接触しやすいのでむりはしないこと。だが、失敗しても［体当たり→滞空］で体勢を立て直しやすいともいえるので、体力のあるかぎりあきらめずにがんばろう。右端から中央のテットンまでは距離があるので、右端てっぺんのフラムゥを使った［ショット→ジャンプ］はスピーディーに！　この位置のテットンをつかむときには、グンと体を沈めてフラムゥの下をくぐるようにする。これで、苦もなく夢のかけらの下にいける。テットンが破裂したあとは、テクニックaで上のテットンをめざす。左側の夢のかけらは、てっぺんの夢のかけらをとったあと、一気に下ってゲット。とりきったら滞空で乗り切る。外壁昇りは、たまにbで高さ調整しながら［滞空→ショット］でテットンを乗り継いでいく。

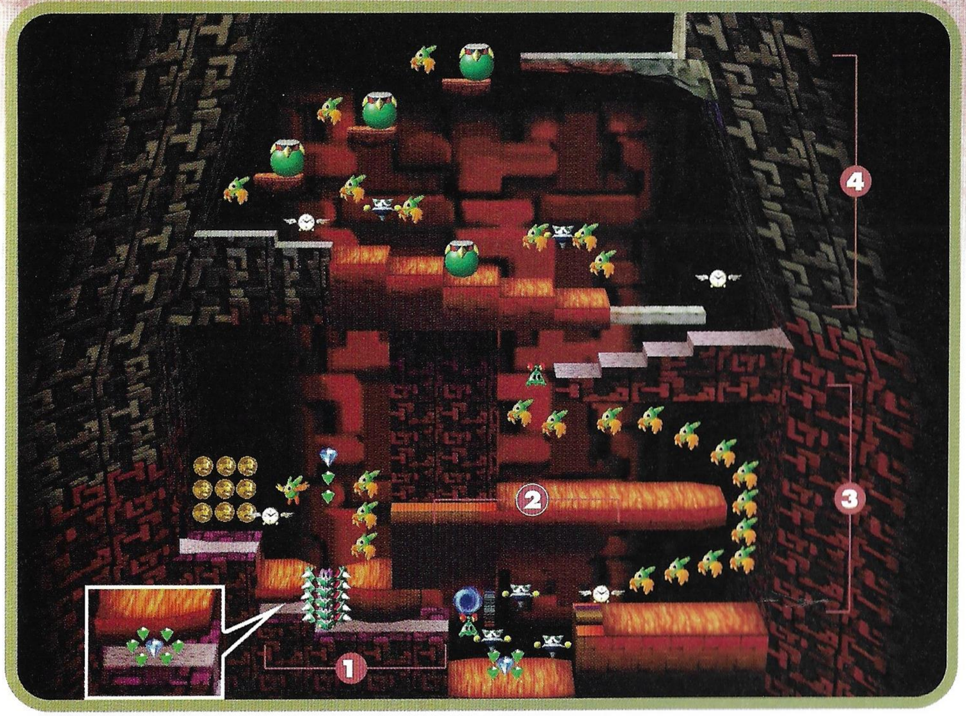




←下の夢のかけらをとってから滞空するので、上のアイテムをとるときには、ジャンプボタンを押さないように。



➡滞空でブレーキをかけるときには、タイミングを誤らないこと。うまくできたら、羽ばたきで右へ移動。



テクニックを駆使して乗り切れ

①は、テクニックaとbを使って垂直ジャンプで乗り切る。ジャンプする際、フラムゥを真下に蹴り落とすよう、気を配ること。通路をふさぐスピンクルは全部で5体だ。以外に難しいのが、次の②の場所。テットンをつかむのが早すぎると、ササルンに破壊されたり、夢のかけらを取り残したり……。反対に遅すぎると勢いよく落下することに。上へジャンプせずに、スッと飛び降りながらショットを放つよう心がけよう。タイミングとしては、テットンが下がったときが狙いめ。③の下部は、最初の2体をcで次の1体をdでつかんで移動。壁沿いはaの①で一気に昇るか、bで地道にいく。上部の前半はcかe、後半天井が近くなったら頭をぶつけてコントロールを失わないようにdで高さを調節する。④の最初は、MAP-Bの⑤と同じテクニックを駆使して進む。その次は思い切りジャンプして［ショット→ジャンプ→滞空→ショット→ジャンプ］で時計へ。最後は、台座の移動タイミングを読んで、あせらず2段ジャンプすれば簡単にクリアできるはずだ。



←③の最後でテットンをつかみそこなってもあわてない。下の2体のフラムゥを交互につかみ、ベスト体勢に調整しよう。

➡滞空状態から素早く反転して［ショット→ジャンプ］を。ジャンプと同時に、再度反転しておくのがベスト。





←移動するムウボゥの台座に余裕で飛び降りられるよう、ジャンプは思い切り左へ高く。もちろん滞空も使う。

CAPTURE 攻略編

舞台裏 ②

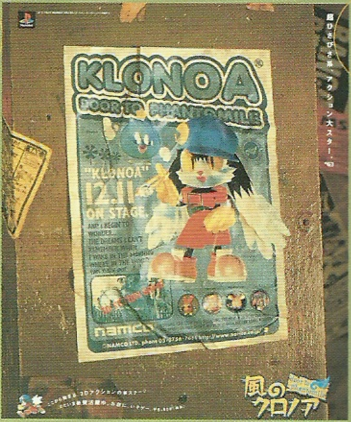
舞台裏～広告～風のクロノア絶好調！

ここでは、一足はやく雑誌やTVといったマスコミの世界を冒険してきた、クロノアの活躍ぶりを取材してみた。君もどこかで、ここで紹介するクロノアに会っているだろうか？

雑誌広告編



よい子用バージョン



よい大人用バージョン

寝こんでいるクロノアは身長2m。普通の布団からはみ出るサイズなので、大きさがわかろうというもの。え？　コントローラとみかんがでかい？　す、するどい。それは、スタッフが全国を走り回ってようやく見つけてきた特別製……ではなくて、コンピュータで拡大したもの。この撮影のときは、お化粧直しも大変だったとか。大人気のクロノアは、東京ゲームショーで子供たちにさわられっぱなしで、汚れてしまい、本当に、黒ノア！　になってしまったのだそう。

大人用は、東京吉祥寺の「COPACAFE」で撮影。今でも、店内に貼ってある。

TVコマーシャル編









●クロノアの歌を君は聞いたか？

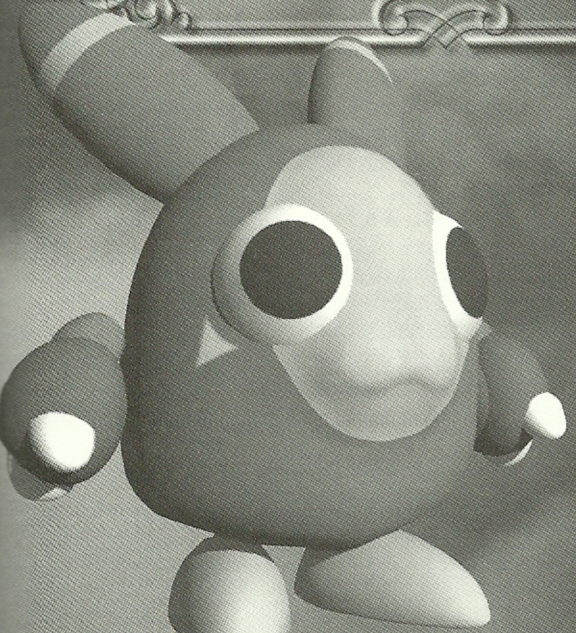
風よ吹け、クロノア
風になれ、クロノア
風にのって、さあ冒険だ！

ＴＶ版コマーシャルは応援歌つき。この歌は、残念ながらゲーム中には出てこない。作詞：風のクロノア応援委員会、作曲と歌：中谷靖。

KLONOA-Door To Phantomile-

OTHERS

座談会&設定資料集



開発者スタッフ座談会

40人全員で涙した「モエール」エンディング!!



モエール=燃える、シードフ=シーフード……。ファントマイル語の語源は、意外なところからきていた。40人のスタッフが全員で泣いたというエンディングにたどりつくまでの、笑いと苦悩の開発思い出話を、それぞれの担当別に語っていただいた。

システム　3D空間で2Dゲーム感覚のプレー実現をめざした

——クロノアのゲームが生まれたいきさつから教えていただけますか?

吉沢　立体空間の中を、平面のゲームと同じような操作感覚でテンポよく進んでいく。カメラがぐるぐるっと回りこんだり、俯瞰(ふかん)になったりあおりになったりする、そういうアクションゲームを作っていこうという構想から始まりました。その中で、どんなゲーム性のものを作っていくか試行錯誤(しこうさくご)しまして、その結果出てきたのがクロノアだったという感じですね。研究期間がけっこうあって、3回くらい違うゲームになった……かな(笑)?

小林　いちばん最初は鉄球を振り回すゲームで、ふたつめは敵をふくらまして振り回して、壁(かべ)や敵キャラにぶつけるゲームだったんですよ。もうね、ぜんぜんテンポ悪くて、まったくうまくいきませんでしたね。それから、ふくらませて運ぶというゲームになりました。ふくらました敵を置いて、それにのっかって飛ぶゲームだったんです。でも、最初にイメージしていたテンポのいいアクションゲームとはどうも違う。いつだったかなぁ、販売に発表したら受けがよくなくて、ヤバーっと思いました(笑)。それで、帰りの電車でかなり考えまして、あの2段ジャンプの原案ができたんですよ。

吉沢　最初のうちは、それでゲームがなりたつのかちょっと心配だったんですけど。プログラマーもできるっていうんで、まあとりあえず見てみようということになって。そのとき使っていた絵を変えずにプログラムの変更で動きだけを検証してみたら、やっと思っていたテンポになったという感じですかね。

小林　クロノアの操作を考えたときに、最初にできるなと思ったのが、実はエキストラだったんですよ。敵がいっぱい浮いてて、つかまえてはボタンを押し、またつかまえてはボタンを押し……。頭を真っ白に
ゲームができそうじゃないで
そういうのを引きだせるかな
ったんで、ぜひあれは入れよう
ってました。ちょっと違う
面じゃないですか?　遊び
慣れるとおもしろいんですけど
めてやった人とか、とうてい
いんですよ。だからおまけ
ばん合ってるかなぁって。
たいな感じですかね。本編に
れば組みこみたかったんで
やはり、難易度(なんいど)高すぎて——。

吉沢　小林がこだわって
アナログ感というのをもっと
いくっていうのと、スピード
いうか、もっと緩急(かんきゅう)をつけ
うこと。それを執拗(しつよう)にいって

小林　たとえばですね、
シュでダダダッと走っていく
うのも最初なくて、それを入
ジャンプも、空中で1回
ようにしたりと、多大にプロ



ーさんには迷惑をかけたと思うんですけど……。しかも、何回も変えてるじゃないですかぁ。

高山　………………。

小林　やっぱ、怒ってます？

高山　……覚えてないですね(笑)。

吉沢　寒い！(笑)

高山　ま、終わったことですから。

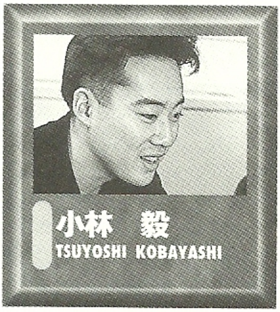
小林　今後、怖いじゃないですか～。

吉沢　結果よかったということで(笑)。

――そういった変更は、よくあったんですか？

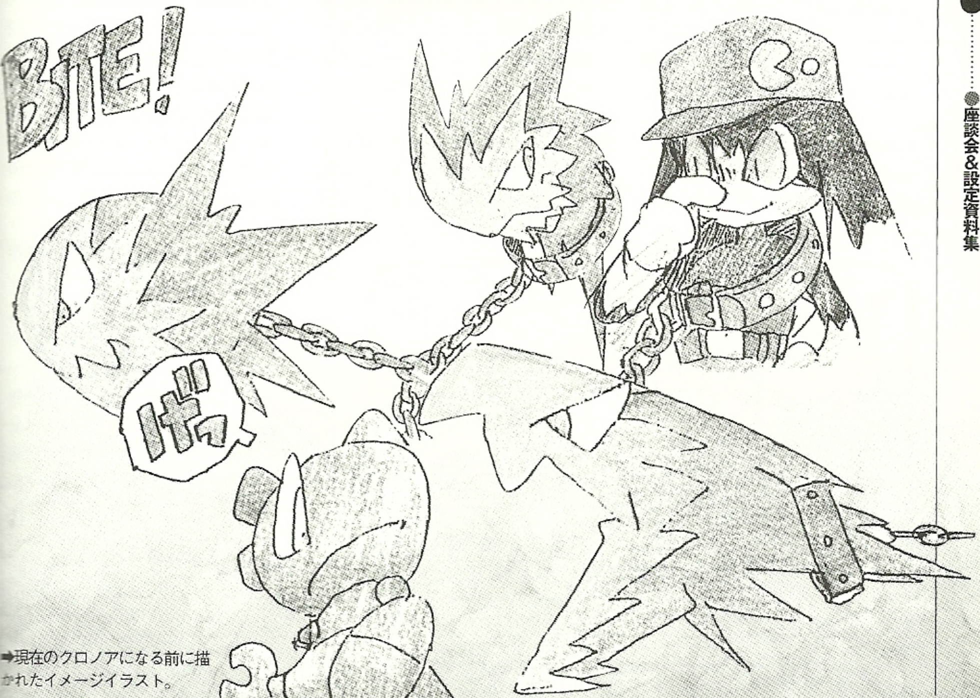
吉沢　けっこうありましたね。基本的にプレイステーションをやったことがない人が多かったし、アイディア先行でしたから、そこらが手探り状態。どうやったらできるのかっていうのを、プログラマーやグラフィック、企画とかと詰めていって技術的に改良されていきました。今考えると、1年前には絶対無理だって思われてたものが、1年たったらできちゃってたって感じですかね。

小林　最初は、もっとステージ数も多かったんですけど、ふたつくらい削りました。





吉沢　ひとつの面がもっと短いはずだったんですけど、その空間をちゃんと表現するためには案外長い距離や大きさが必要だったりして……。慣れれば2時間くらいで遊べるものをって考えてましたから、カットしないとけっこうつらいなって点もあって、削りました。結果的には、ストーリーの流れもきれいにまとまったと思います。



➡現在のクロノアになる前に描かれたイメージイラスト。

キャラクター募集がきっかけで、夢のアイディア

——クロノアのキャラクターは、どんなイメージで作られたんですか？

荒井　募集のときはシリアス路線で、そのとき別の絵として作ったんですけど、動かしてみたら、それほど変更せずにすみまして……。

吉沢　キャラクター募集をやったんですよ。部の中で。「ふくらましてこういうことをする」というテーマだけを伝えて、どういう絵でもかまわないということで。それで、荒井の絵が選ばれた。

荒井　同時に、夢をふくらませるっていう……。

吉沢　そうそう。応募キャラクターの中に、設定が書いてあるのがあって、ふくらむっていうのは夢を送りこんでふくらむんだって。「夢ふくらませる」ってダジャレになってる(笑)。で、まあ、夢っていうのをストーリーにして昔考えてたことがあって、目が覚(さ)めたときに忘(わす)れちゃってる夢はどこに行くんだろう。それは、どこかの世界を作っているんだっていう設定なんですけど、その設定をもう１回やってみたいなという気になってストーリー書いて話をしてみたんですよ。そしたら、受けが悪くなかったんですよ。

荒井　最初のイメージとは違っちゃってますから、「えー、これに当てはめんの一」ってびっくりしちゃいましたよ。

吉沢　(笑)そこから再構成ってことで、みんなで世界感を考えようってことになって、いっぱい絵を描いたんでしょ？

富永　イメージイラストをかなり描きました。最初は月、火、水……？

田名網　そう、舞台が１週間ってことで。

富永　月の国、火の国、水の国……っていうイメージで考えていったんですよ。

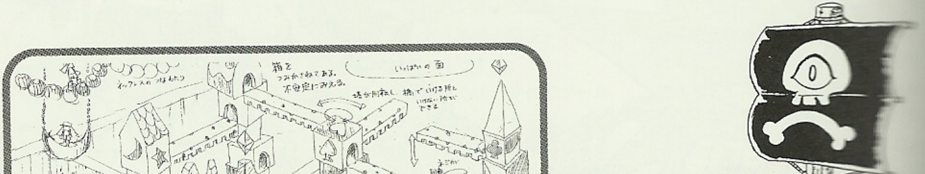
吉沢　それで大枠(おおわく)は決まってたんですけど、ストーリーのほうも細かいところは、この絵をうまく入れるためにどういうふうに変えようかとか、アクションの仕掛(しか)けを聞いてからとか、無理ないように変えていきました。最初のころは、わりとリアルな絵が多くて、夢のエネルギーでできているんだから、あっと驚(おどろ)くような形とか、回りこむとおもしろく見える形とかに方針しぼって……。それからまた、いっぱい描いてもらったんだよね。

富永　お城とかも、貝でできてるとか、壺(つぼ)をモチーフにしてたり。現実にあるお城とは違ったイメージの世界を強調して仕上げていきました。背景のほうは、ポリゴンを使っているので、カクカクした感じになってしまう。それを避(さ)けたかったんで、イラストの雰囲気(ふんいき)を重視して、ポリゴンを感じさせないように気をつけました。

——ところで、クロノアのキャラクターにモデルはいるんですか？

荒井　最終的には、後づけなんですけど、自分を投影できるキャラクターということで、意図的には何ともいえない形にして逃げちゃおうと(笑)。犬でも猫(ねこ)でも自分の身近に感じる動物に投影してくれればいいんじゃないかと。ザコ敵とかも、具体的なモチーフってないんだよね？

田名網　そうですね。夢の世界ということで、この世に現存する動物とかをモチーフにするのではなくて、変わった形に……。最初、ナイトメア（悪夢）が敵って聞いてたんで、どろどろしたような、怖くて、でもちょっとコミカルっていうキャラをデザインしてたんですけど、吉沢さんに見せたら、ぜんぜん勘違(かんちが)いだった(笑)。で、イメージを仕切り直して、荒井さんと、うん、うん、うなっているときにムゥのデザインがいきなり出てきたんですよ。



⬆積み木のVISION。ネックレスのつなわたりとか楽しそうだったのに……。

がふくらんだ。

荒井　バリエーションめちゃくちゃあるし。僕と田名網が描いて、モデリングして、さらにそれをもとにまた描いてってやりましたから、誰が原案かもわからない。

田名網　ムゥの特徴っていうの？　あの魚のような目！　無気力っていうか、夢うつつの状態っていうのか……。

吉沢　キョトンとしてるよね。

田名網　そう、それで、それいいじゃんってことになって、バリエーションを増やしていったって感じですね。あと、余談ですが、敵キャラクターの目の下に三角のクマがあるんですよ。これって、ガディウスに操られてるって意味で作った。すべての敵キャラクターに入ってます。その辺での設定的な統一感は、キャラクターのほうでこだわりました。

――ザコ敵はふくれますよね。

吉沢　そう、しかもクルクル回るんですよ。全方向分の絵がいるんですよ。

田名網　しかも全キャラ、ポーズを変えてありますし……。

吉沢　全部のキャラで何パターンくらいあるの？

田名網　恐ろしいですねぇ～。

高山　一面で、1000以上使ってますけどね。

田名網　ツールでキャラのパターンを作っていったら、限界値を越えてて、入らないって話で。

吉沢　限界値って？　1024パターン？

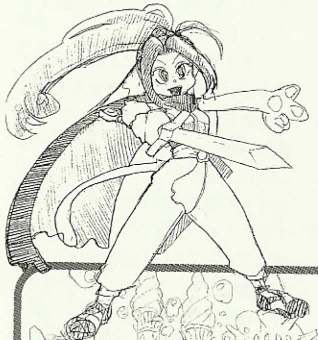
田名網　そう、それじゃ、足りなかった。それが、全面ですからね。

吉沢　そんなに描いたんだ。



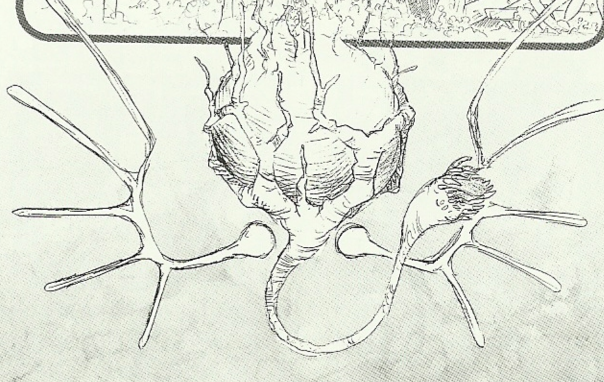


↓女ライバルなんていう設定もあったらしい。クロノアよりちょっと大人っぽい。









OTHERS

●座談会&設定資料集

サウンド　音声収録のときは、泣けて、泣けてしかたなかった

――音楽も、インパクトのあるものが多いですね。

井村　最初は、シリアスアクションで、恋人と生き別れて……という話も聞いていたので、私の中ではすっかりイメージができあがってたんですよ。それが、コミカルアクションに変わって。

中西　裏切られた(笑)。

井村　でも、クロノアやれてよかったなぁって。クロノアの曲は、各面のイメージができあがってきたころから、面ごとに違いが必要だなぁって感じてました。今回、サウンドはけっこう人数多いんですけど、みんなには自由に作ってもらいつつも、夢の世界だから不思議な感じは出していこうと。

中西　会話シーンの曲とかは、彼女が担当しているから、統一感は出ましたよね。

井村　そう、どうやって全体に統一感を出そうかとずーっと考えていたとき、会話シーンが各面通して入るというので、そこだけでもと思いまして。最初にリングの精(せい)の曲がかかるんですけど、それをモチーフにして、最後まで使ってます。ムービーのサウンドもひとり担当者を決めてまとめてもらいました。映画の勉強をした人なので、映画っぽい立体感のある音ができてすごくよかったです。

吉沢　基本方針としては、民族楽器とか、普通ゲームで使われてないような楽器の音を何か含んでいれば、どんなジャンルの音楽が入ってきても大丈夫じゃないかと思ってやってもらったんで、けっこうバラエティに富んだ曲構成になってて飽(あ)きないと思うんですよね。

井村　おまけの「ミュージックプレイヤー」とかで聞いてもらえれば、それぞれのクロノア像っていうのが伝わるかなぁと思います。

吉沢　あそこに入ってない曲もあるからね。全部合わせると70曲越えるんじゃないかな。

――クリア音楽も面ごとにパートが増えていきますよね。あれも大変だったんじゃないですか？

井村　難(むずか)しかったんですよね、バランスが。世界マップの曲って、助けた住人の数で楽器が増えていくんですよ。それも大変でしたけど、面をクリアするごとに小節数も増えていく。最初は8、9小節で作っていたら、最後は12小節に増えたって聞いて、キャーってあわててつけたしたりして、曲もけっこう変わって(笑)。そこらあたりは、仕様(しよう)が決まるまで悩みましたね。

吉沢　全何面になるかで決まるじゃないですか、何小節の曲かが。いろんな事情で、面カットってなれば1小節減るし……。

中西　いろいろ試行錯誤(しこうさくご)がありましたね。

吉沢　全部クリアしたときに歌姫が「再生の歌」を歌う。その歌が、ずっと面をクリアするたびに[illegible]だったってことにしたい[illegible]構想してて。その絡(から)み[illegible]曲はずっと聞けていって、[illegible]後までは遊べるようにし[illegible]うのが基本だったんですよ[illegible]ばれば、クリアできると[illegible]

井村　ま、ダメでもメロ[illegible]は聞こえるようにしてあ[illegible]丈夫に違いない。うん！

――ファントマイル語を[illegible]いついたのはどうしてですか？

吉沢　最初だけ日本語しゃべ[illegible]プレイ中にピーピーいう音[illegible]のがいやでした。なら、[illegible]部知らない言葉のほうがい[illegible]も出ますので、それを[illegible]感じになりますし。

中西　クロノアに関しては、[illegible]んとか企画のほうで考えても[illegible]たんですけど、ほかのキャラ[illegible]もうひとりの担当者とでい[illegible]えてやりまして、大変でした。[illegible]つのキャラだったらいいんです[illegible]けっこういっぱいいるじゃな[illegible]か、あんなに作らなくていいのに[illegible]

一同　爆笑

吉沢　当初はあんなに入ると[illegible]なかったんですよね。ちょっと[illegible]入らないもんだといわれてい[illegible]……。でも、うまく圧縮(あっしゅく)す[illegible]っていうんで、いっぱい考え[illegible]って、いつの間にか、よくしゃべ[illegible]ゲームになりました。

中西　あと、自分でしゃべりの声とかも少しやりました。

井村　ちょっと想像できない[illegible]カラルが実は中西君だとかって。

中西　パメラも実は私なんです[illegible](笑)。

吉沢　かわいい系が多い！

井村　木の国の住人の声も彼！

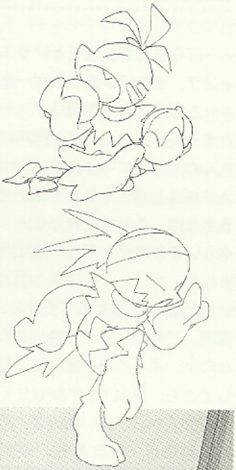
吉沢　ガディウスは、この人です[illegible]ムービー担当の由水君。

由水　カラオケに行ったりすると[illegible]ふざけてあんな声で歌ったりする[illegible]ですよ。



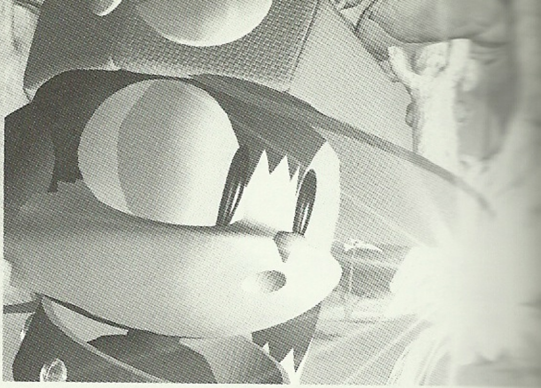


小林　やなカラオケやね。
吉沢　笑い声とかうまいよね。
井村　ムイムイは、田名網君。
荒井　僕、ジョーカーです。ジョーカーは、ずっとテンション高いままだったんで、らくでした。
――もしかして、声は全部ナムコの社員の方が？
中西　いえ、クロノアとヒューポーは声優さんにやってもらってます。月の女王様、兵士とかも…。重要な部分はプロに任せたので、最終的には、言葉で泣かせることもできましたよね。
吉沢　演技まで入ったからね。
中西　そこまで表現できて、よかったと思います。クロノアのセリフをよくしちゃったから、ほかのキャラクターのセリフもそれなりにちゃんとしなきゃなと思って大変でした。ちなみに、木の国のヤムトムクンというセリフは、トムヤンクン食べて、あ、これだなとか(笑)。
田名網　ずっとトムヤンクンって思ってたんだけど、本当にそうだったのか！
吉沢　それを言ったら、シードフ王だって。
一同　シーフード!!
由水　太陽が燃える、モエール？
富永　そうです。シードフもモ・エールも私がつけました。
中西　太陽の国の言葉は、スキー用語のウエーデルンとかシュテムターンとパラレルとか、滑り方があるんですけど。それで、パラレロとかウエデレ？　とかシュテムレ？　とか。もう、尽きたのでいろんなところから持ってきました。
吉沢　え？ そーなの､知らなかった。
荒井　でも、ガディウスはドイツ語がベースなんでしょ？
中西　ちゃんとした言語をモチーフに違うように変えて……。もうひとりの担当者がやったんですけど、なかなか評判でよかったです。
吉沢　由水やってどうだったの？ 彼はね、声優さんが聞いて、プロがやったんじゃないのっていうくらいうまいんですよ。
荒井　それ聞いてね、やばい、もう１回録り直させてとか言ってね。
吉沢　そうそう。それまで自慢げにしていたスタッフが、それ聞いちゃって、あれじゃ納得いかないから録り直しさせろって(笑)。負けてるって思って！
荒井　おんじもうまかったよね。
吉沢　あの人は、演劇部だから(笑)。演技もできちゃう。
中西　エンディングの収録のときってみんなで泣きそうになってました。
吉沢　いや、泣いちゃいましたよ。３回収録して、３回とも泣いちゃって(笑)。









ムービー キャラクターに対する感情移入を大切にした

――みなさんが涙したというエンディング、そのほかのムービーを担当された由水さん、感想は？

由水 大変だった(笑)。最初に吉沢さんの頭の中でできあがっているコンテがあって、それをうかがっているうちに、これは壮大だなぁ、4年くらいかかるぞって、本気で言ってました。たぶん、冗談だと思われていたと思いますけど。

吉沢 どれくらいでできちゃうものなのか、よくわからなくて。話だけしてたら、「いいですねっ」ていうもんですから、いいのかなと思ってたんだけど。あるとき、「絶対無理です！ このままじゃ」っていうんで、人を増やして、最終的には6人になりました。

由水 最初、ひとりでやってたのがおかしかったんです。でも、いろんな新しいことにチャレンジできたんで、おもしろかったですね。荒井さんにモーションキャプチャーやってもらったり。

荒井 これいける！ って思ったら、クサイっていわれてボツになったけど(笑)。

井村 レフィスとかも、やったんでしょう？

由水 でも結局、最後は使えなかった(笑)。

荒井 恥を忍んでやったのに～～。

由水 レフィスはかなり……もう、イっちゃってましたからねぇ(笑)。手で作りました。オープニングもそのまま使ったところはなくて、ほとんどはデフォルメして使ってます。

吉沢 人間の動きを3等身のキャラに持ってくるというのは、少なくともナムコではあまりやってなかったんで、新しい試みでした。でも、けっこううまくいった。

由水 そうですね。クロノアと荒井さんの手足の長さがずいぶん違うんで、当てはめてみるとおかしなポーズになったりして大変でしたけど。

荒井 クロノアは頭大きいんでグーンって動くし、体はオーバーアクションしなくちゃいけないし。

由水 見ながら、試行錯誤でしたね。

吉沢 人形かぶってやっちゃえばよかったのに？

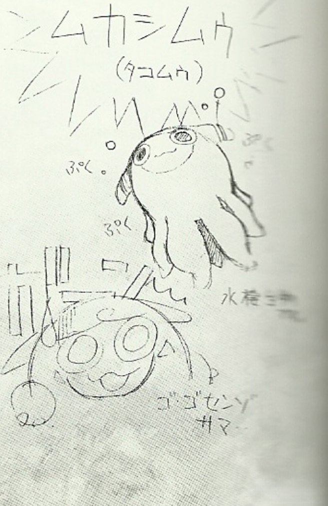
荒井 人形はまるっきり動けない(笑)。

由水 重要なことって、キャラクターに対する感情移入だと思ってます。オープニングに使われてますけど、実験的に作ったカットがあって、リングが落っこちてきてビックリするあたりですね。あのへんが、やっぱり、期待と不安が入りまじっていたころだったんで、特に印象に残ってますね。

吉沢 表情をつけるのが難しかったんだよね。

由水 そうですね。あと、夢の中の世界っていうのを意識してましたので、色彩もなるべくカラフルにして、しかも、どぎつくないように。ちょうど、ガラスの向こう側を見ているような雰囲気にしたいなと思って作りました。

吉沢 ムービーを作っていたときに話していたのが、ムービーがおまけでついてて、ゲームは別物っていう作りにはしたくないということでした。ゲームに絶対必要だっていう部分をムービーにするんだっていうんで。で、ムービーができたら、立派なものができちゃって、随分ゲームと違うなぁと思っていたら、そのうちに今度はゲームのほうがどんどんムービーに近づいてきて、クオリティが上がってきました。質感的には違和感がなくなったので、よかった、よかった(笑)。



メッセージ　2度めを飛ばさず、じっくり楽しんでほしい

――最後に、ぜひここを見てほしい、やってほしいという、作り手側のメッセージはありますか？

小林　僕の希望としては、絶対エキストラに行ってほしいですね。最後まで行けとはいいませんけど、一度、「え～こんなんあり～？」みたいな感じに陥ってほしいなと思いますね。

吉沢　夢のかけら全部とることは、いいの？

小林　あっ！　エキストラで150個取ったら、また、ゴージャスな花火が上がるんですけど。

井村　全部取ると、ドーンと。

小林　すごいカッコイイ花火なんですよ。

井村　カッコイイっていうか、えー、こんなの出るの～？　っていう、強烈な花火。

小林　これがすごいんですけど、飽きないんですよ。いろんな花火が上がるんで。最後にバルーが、ワォーンって泣く手前でカメラが上を向くシーンがあるんですけど、あそこで背景が暗くなって、花火がポンポン上がります。

吉沢　決定ボタンを押しちゃうと終わっちゃうんで、ずーっとほっとけばいいですよ。延々見てれば、めったに出ないものが見られることもあるので、ぜひ。

小林　バルーが最初に落とすカナズチみたいなものとかも花火の中にありますよ。

井村　出るの？　そんなのが！　知らなかった。

小林　あれを見たらね、自慢できる(笑)。

吉沢　何千分の一？

井村　うー、でも大変。夢のかけら150個は、なかなか取れないよね(笑)。

小林　うっ……、でも、がんばれば見られますよ。大変ですけどね。

荒井　シナリオ的にも、2度めでやっとわかるっていうのをけっこう隠しているんですよね。セリフの端々にニュアンスだけを残しといて、全部わかってからもう1回見ると、ああそういうことかっていうのをいろいろ入れているんです。

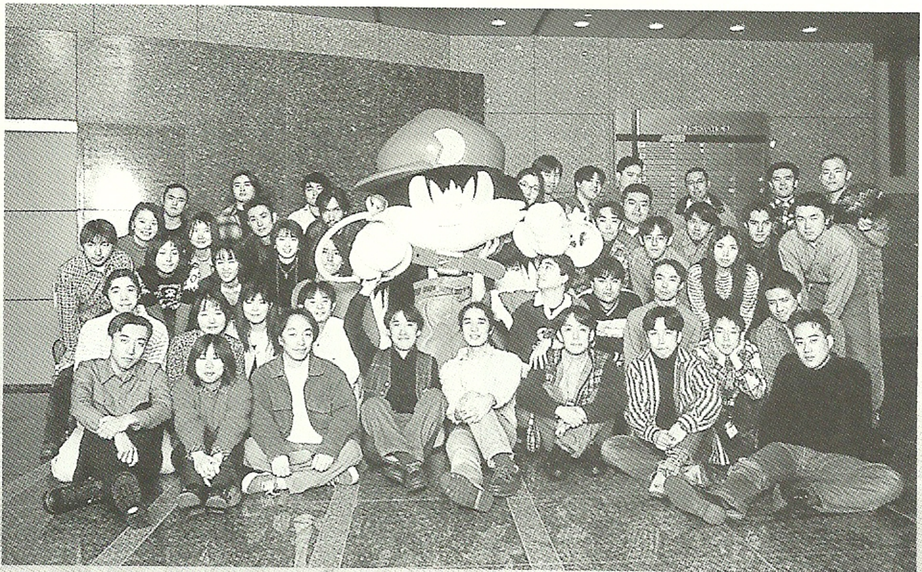
吉沢　2度めにセリフを読むとわかることもあると思うんで、もう1回遊んでほしいな。

富永　寄り道の面もありますよ。あと、道筋からずれたところに隠しキャラが……。

田名網　世界に1匹しかいないムカシムゥというのがいるんですよ。それと、設定に基づいた背景デザインやキャラクターをスタッフがこだわって作ってますので、あせらずゆっくりプレーしていただきたいなと思います。

吉沢　キャラクターグッズもできます。セラージュ（プリントシール製造器）の枠に入りますし、Tシャツとかがハンガーにかかってて、それを引っかけて落として景品がもらえるというスウィートゴーランドというゲームセンターの機械があるんですけど、そのトレーナーができるそうなので、ぜひチャレンジしてみてください(笑)。

――みなさん、本日はありがとうございました。



～ファントマイル～3000年の秘話
今明かされる伝説に隠された真実

風の国、水の国、木の国、そして月の国。かつて存在し、今は伝説に埋もれてしまった、ファントマイルの4つの国々にまつわる悲しい歴史。その真実を知るときがやってきた。

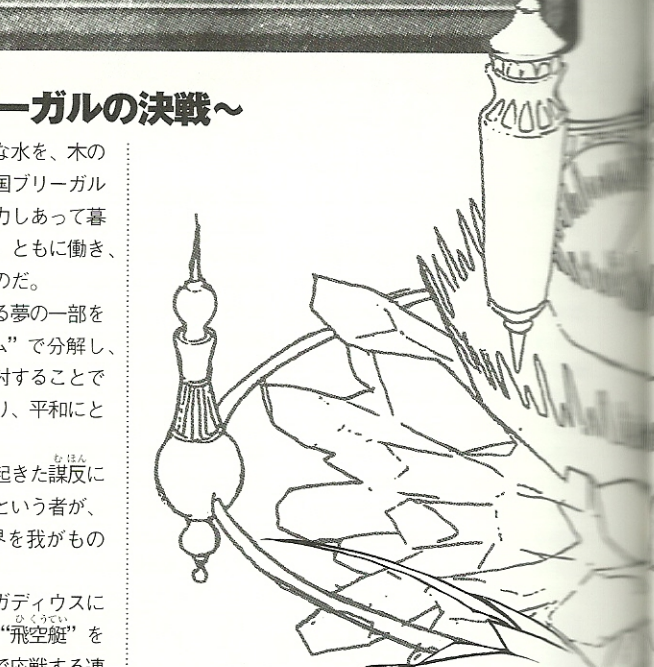
光と闇の戦い～ブリーガルの決戦～

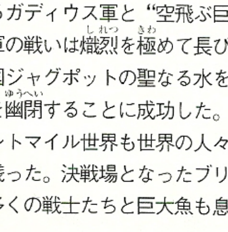
その昔、水の国ジャグポットは清浄な水を、木の国フォーロックは豊かな実りを、風の国ブリーガルは風を操る力を、それぞれに役立て協力しあって暮らしていた。ファントマイルの人々は、ともに働き、笑いあって、夢見る眠りについていたのだ。

月の国クレスの役目は、そのとき見る夢の一部をエネルギーとして集め、"夢のプリズム"で分解し、7つの成分として、世界にあまねく照射することであった。ファントマイルの世界を形作り、平和にときを過ごせるように……。

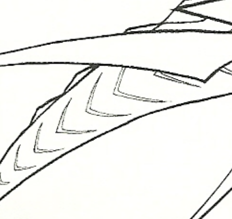
だが、その平和は、月の国クレスで起きた謀反によって、破られてしまう。ガディウスという者が、"夢のプリズム"を自由に操って、世界を我がものにしようとたくらんだのだ。

残った3つの王国は連合軍を組んでガディウスに立ち向かい、クレスから追い払った。"飛空艇"を操るガディウス軍と"空飛ぶ巨大魚"で応戦する連合軍の戦いは熾烈を極めて長びいたが、ついに、水の国ジャグポットの聖なる水を凍らせて、ガディウスを幽閉することに成功した。しかし、勝利したファントマイル世界も世界の人々の心にも、大きな傷が残った。決戦場となったブリーガルは廃虚と化し、数多くの戦士たちと巨大魚も息絶えてしまったのだ。



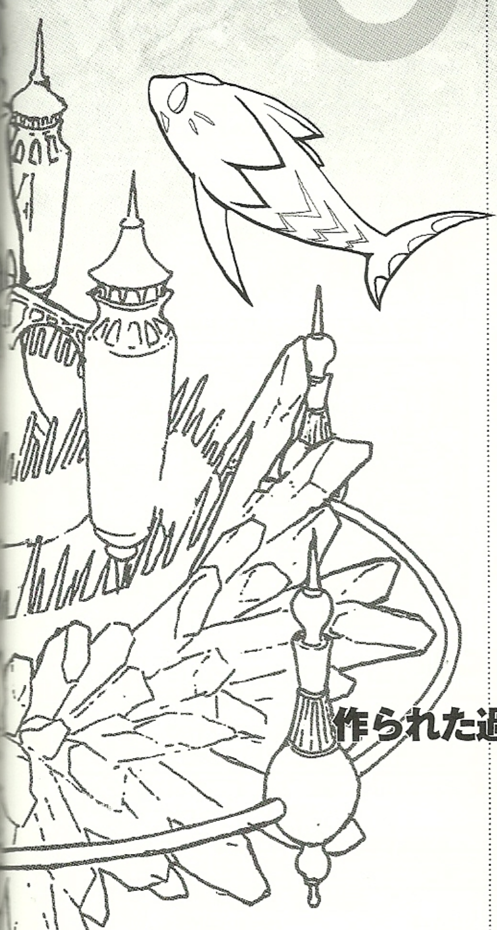


⬅レフィスが乗って逃げてきた飛空艇も、ジョーカーが乗っていたものも、過去の戦争で使われたものと同じ。



⬅巨大魚たちは、今は化石となって、旧水の王国で眠りについている。ガディウスもこのあたりで……。

史実は伝説に埋もれて～3000年の今～



戦争後、４つの国々は話し合い、再び悲劇を起こさないために、月の国クレスを人々の目から隠すことに決めた。太陽の神殿コロニアは、このとき作られたものである。月の国の役目の一部を引き継ぎ、月の国の封印を護るために。封印はさらに安全を期して、３つの国の長老たちに部分的に伝承された。

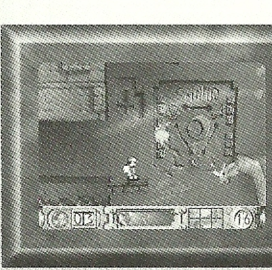
その後、ジャグポットは場所を移し王国として再建され、ブリーガルとフォーロックは自治区となって、新しい世界を作ったのだった。再び、平和で暮らしやすいファントマイルとするために。

だが、悲劇を完全に忘れ去ったころ、闇の王はよみがえってしまう。夢のバランスが崩れて、太陽の神殿が降下し気温が上がったため、ガディウスを封印していた旧水の王国の氷が解けてしまったのだ。

この危機をいちはやく察知した月の国の王子ヒューポーは、リングの精霊となって風の村の長老を訪ね相談した。ガディウスはファントマイルの人々の闇を増幅し、悪夢に閉じこめてしまうことができるのだ！　だが、別の世界から来た勇士であれば、悪夢に取りこまれることもなく、戦えるはずだと…。

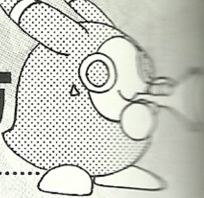
そして、君が選ばれたのだ。作られた過去の記憶を与えられて……

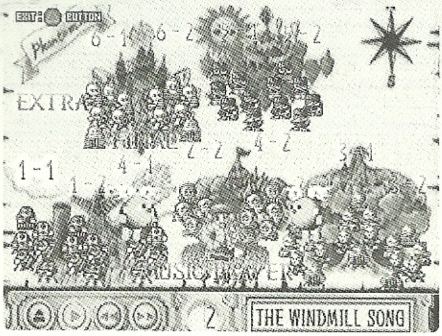




⬅風の王国跡には、決戦で散った戦士たちの墓や飛空艇の残骸が…。入口には、月の国封印の壁画もある。

Music Playerの使い方
Klonoa Song Titles





⬆世界マップで「MUSIC　PLAYER」を選択。方向キーで操作したいボタンを選び、○ボタンで決定する。

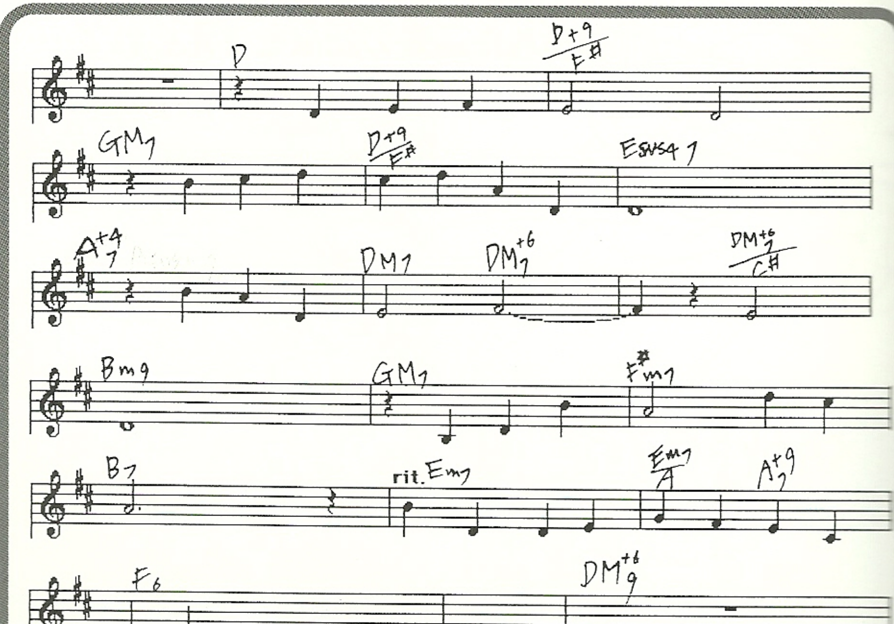
◀◀	曲選択　1→44→43
▶▶	曲選択　1→2→3
▶	再　生　選んだ曲から順に聴ける
⏏	ミュージックプレーヤーを終了

「ミュージックプレイヤー」は、エキストラビジョンをクリアするともらえる豪華なおまけだ。まだ手に入れていない人は、がんばって。下に、『再生の歌』のメロディーも載せたので、ミュージックプレイヤーを聞きながら、歌姫（うたひめ）レフィスの気分で歌ったり、住人のひとりとして楽器演奏に参加したりしてみよう。ミュージックプレイヤー未収録の曲や、ファントマイル語が入ったＣＤも出るのでよろしく。

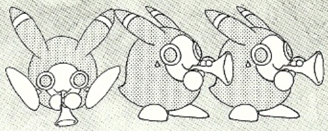
NEWS……………豪華２枚組アルバム

タイトル	『風のクロノア　オリジナルサウンドトラック』
発売日	'98年２月25日
発売元	日本クラウン株式会社
価　格	未定

～再生の歌～RESURRECTION



Music Player
Klonoa Song Titles

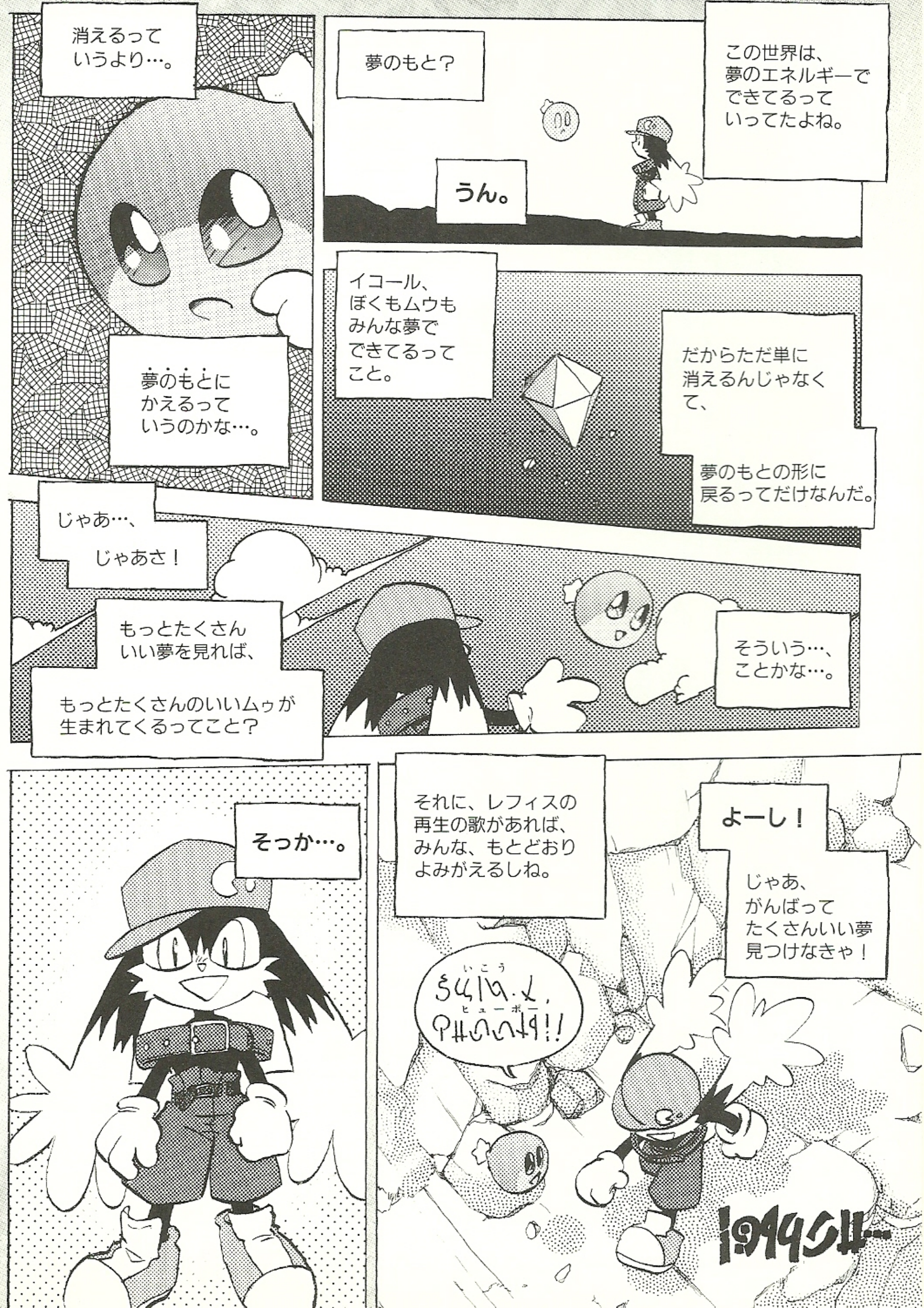


曲番	ステージ	曲名
1	THEME	INQUISITIVE WALTZ おしえてのワルツ
2	1-1	THE WINDMILL SONG 風車のうた
3	1-2	MINE OF LIGHTS 光の採掘場
4	1-2	THE RONGO LANGO ロンゴランゴ
5	1-2	GHADIOUS APPEARS ガディウス登場
6	1-2	GRANDPA'S CHAIR おんじのイス
7	2-1	SAD FOREST DRUM かなしい森のリズム
8	2-1	MELANCHOLY SOLDIER 兵隊の憂うつ
9	2-2	JUGPOT FALLS ジャグポットの滝
10	2-2	WEEPING KARAL 泣き虫カラル
11	2-2	MAD SEADOPH BLUES シードフ・ブルース
12	2-2	CURSED PAMELA 呪われたパメラ
13	2-2	JOKER MOOD ジョーカーな雰囲気
14	2-2	JUGPOT KING SPEAKS ジャグポット王は語る
15	3-1	FORLOCK TWIST 森の木にまわれ
16	3-1	TRUCK A GO GO トロッコでゴー
17	3-2	COUNT THREE 3つかぞえて
18	3-2	BEATS FROM ABOVE 空から撃て
19	3-2	GRANNY'S WORD おばばの言葉
20	3-2	I SEE. なるほど……
21	4-1	THE RUIN'S AIR いにしえの空気
22	4-2	BLUE CAVE ECHO 洞窟のひびき
23	4-2	JOKER'S MOVE ジョーカー暗躍
24	4-2	BALADIUM'S DRIVE バラディウム進撃
25	5-1	RED HEAT CORONIA 熱いぜコロニア
26	5-2	NEVERTHELESS それでもぼくらは
27	5-2	DAWN OVER DAWN 夜明けから夜明け
28	5-2	DARK INTO DARK 闇また闇
29	5-2	OUT OF TIME 時間のそとがわで
30	5-2	NO JOKES AROUND もう冗談はおわり
31	5-2	FACADE かりそめの姿
32	5-2	BLADE やいば
33	6-1	UNTAMED HEART 抑えきれないこころ
34	6-2	DIFFICULT TO SAY いまは言えない
35	6-2	THE CLOSING ENCOUNTER 決戦前夜
36	FINAL	QUIET CHOIR 静かなコーラス
37	FINAL	NIGHTMARE'S ON 悪夢が動きだす
38	6-2	WHEEL OF WOE わざわいの車輪
39	FINAL	THE INSTRUMENTALITY ぼくらはみんなのために
40	FINAL	RAPID EYES INSIDE 内なる眼との戦い
41	FINAL	THE RING 指輪の意味
42	FINAL	RESURRECTION 再生の歌
43	EXTRA	THE TOWER OF BALUE バルーの塔
44	EXTRA	THANKFUL SUITE ありがとう組曲



INTER VISION
ふぅ…。
あぶなかったね、
クロノア…。
クロノア…？
クロノア…、
どうかしたの…？
しかたないよ。
ガディウスに
あやつられて
るんだもの…。
ムゥたちの
こと…？
うん。
ん…とさ…。
わかっているけどさ。
バクハツしたら
消えちゃうん
だよね、やっぱり。
うーん…。
ちょっと
かわいそう
かな…って。

クロノアマンガスペシャル　作画：荒井佳彦





▶プレイステーション◀

風のクロノア 公認ガイドブック

●企画・編集
宮内浩美（超音速）
森　徹
植木治子（超音速）
押尾里香（超音速）
雨谷美穂
福田純子
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン
大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
●イラスト
株式会社ナムコ
●写真
篠崎　宴
●SPECIAL THANKS TO
吉沢秀雄（ナムコ）
平　朋子（ナムコ）
●監修・協力
株式会社ナムコ

1998年2月10日初版第一刷発行　　　　（検印廃止）

●発行人
田辺茂男
●印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所
〒101-8001 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替（00180－1－200）
TEL　編集（03）3230-5395
　　　販売（03）3230-5749
株式会社小学館

ISBN4-09-102614-1